PlayStation
PlayStation™ MAGAZINE
NUMÉRO 23 • SEPTEMBRE 1998

NINA LAW PAUL
ET LES AUTRES...

TOUJOURS PLUS LOIN
9 DEMOS

TEKKEN 3 (JOUABLE)

S.C.A.R.S (JOUABLE)

AUTO DESTRUCT (JOUABLE)

DARK OMEN (JOUABLE)

SENTINEL RETURNS (JOUABLE)

WLS'98 (JOUABLE)

WRECKIN' CREW (JOUABLE)

NINJA (NON JOUABLE)

ALUNDRA (NON JOUABLE)

T 6856 - 23 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 23 • SEPTEMBRE 1998 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 85 DH

FUN RADIO

TEKKEN 3

HARLEY-DAVIDSON

GRAND TOURNOI* TEKKEN 3. PORT DU CASQUE OBLIGATOIRE.

1er PRIX : LA HARLEY-DAVIDSON 1340 SOFTAIL CUSTOM "TEKKEN3"

TEKKEN 3 © et © 1994, 1995, 1996, 1998 Namco LTD., tous droits réservés. Namco est une marque déposée de NAMCO LTD. Photo non contractuelle.

***EXTRAIT DU REGLEMENT :** JOUEZ A TEKKEN 3 EN MODE SURVIVAL, PERSONNAGE AU CHOIX, ET BATTEZ LE PLUS GRAND NOMBRE D'ADVERSAIRES POSSIBLE À LA SUITE. ENREGISTREZ VOTRE SCORE SUR CARTE MÉMOIRE ET RENVOYEZ-LA AVANT LE 31/10/98 AVEC LA PREUVE D'ACHAT DU JEU TEKKEN 3 (PHOTOCOPIE DU TICKET DE CAISSE) AINSI QUE VOS COORDONNÉES (NOM, PRÉNOM, ÂGE, ADRESSE ET N° DE TÉLÉPHONE) SUR PAPIER LIBRE À :

CONCOURS TEKKEN 3
SCE FRANCE
SERVICE CONSOMMATEURS TSA 41 020
92206 NEUILLY SUR SEINE CEDEX.

REGLEMENT COMPLET DISPONIBLE À LA MEME ADRESSE.

http://www.playstation-europe.com

namco®

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation*

PlayStation®

Feedback

Puisque c'est la rentrée, vous vous êtes lâchés. Si bien que dans ce feedback, il est question de thunes, de PlayStation 2, de Rugrats, de simulation de cyclisme, de «Memory Card stickers», de Rocks & Gems et de Klik & Play... Rien que des nouveaux mots pour lesquels nous pensons créer un dico spécial. Cela signifie simplement que vous vous intéressez davantage au milieu et à son devenir, et que vous supposez également et à juste titre qu'il pourrait offrir des débouchés sympas. Le marché est en pleine mutation et l'avenir réserve d'heureuses surprises. Ceux que l'univers des jeux attire ont tout intérêt à se tenir au courant des évolutions : ils pourraient un jour se retrouver au cœur de la tourmente... A l'image du mec derrière son ordinateur qui vous répond tous les mois.

La rentrée se rapproche encore plus que les fêtes de fin d'année. Entre aujourd'hui et bientôt : l'été. Beaucoup de choses peuvent arriver. Sony prépare activement la distribution de giga-hits comme Time Crisis et Tekken 3. Les mois qui viennent risquent d'être longs. Pour vous aider à patienter, voici ce que nous promettent les éditeurs dans un futur proche dans l'absolu, mais éloigné pour les passionnés que nous sommes.

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Crash Bandicoot 3	Sony Computer of America	oui	décembre 98
Destruction Derby 3	-	non	-
FIFA 99	EA Sports	oui	octobre 98
Final Fantasy VIII	Squaresoft	oui	1999
Formula One 98	Psygnosis	oui	octobre 98
Mortal Kombat 3D	Williams	oui	disponible
Moto Racer 2	Delphine Software	oui	octobre 98
Porsche Challenge 2	-	non	-
Sim City 3000	Electronic Arts	-	-
Starcraft	-	non	-
Time Crisis 2	Namco	oui	-

db Le rock a ses fans

Pas de simulation de courses cyclistes

Je profite de l'occasion pour féliciter Gerhard Rittenhofer et Manfred Tucmandl pour leur jeu Rocks & Gems (re)programmé en douze semaines sur Net Yaroze et jouable à partir du dernier CD de démos. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Rocks & Gems a vu le jour voici une dizaine d'années sur Amiga. Il s'appelait Emerald Mine. Nos deux petits gars nous offrent aujourd'hui une version parfaitement aboutie dotée de jolis graphismes, avec une difficulté bien dosée et un nombre effarant de niveaux. Personnellement, je trouve que le plus beau dans cette histoire est que nos deux lascars n'ont pas chercher à se faire des «thunes», en nous l'offrant gratuitement. Tout le monde n'aurait pas fait ça...

Jean de Genève (Suisse)

Voici qui fait plaisir à lire car les détracteurs des jeux issus du Net Yaroze sont nombreux. Il faut prendre ces «petits» softs pour ce qu'ils sont. Ils ont été conçus pour fonctionner sur une bécane qui n'a pas autant de capacité que la PlayStation que vous dorlotez chaque matin au lever. Avec un peu de recul, on s'aperçoit vite à quel point il faut être habile pour développer ce genre de jeu sans se planter... D'autre part, pour répondre à une question posée par un autre lecteur anxieux, nous pouvons affirmer qu'il n'est pas prévu de simulation de courses cyclistes sur console. Encore moins une simulation de dopage comme le suggère maladroitement mon copain de classe. Non, les jeux à paraître figurent pour certains dans le tableau récapitulatif ci-dessous.

Rugrats et Razmokets

(...) Je souhaiterais préciser certaines choses au sujet de la série des Rugrats dont vous avez parlée dans le dernier numéro de P.M. En France, ce dessin animé est passé en clair sur Canal+. Les Rugrats sont devenus les Razmokets dans notre langue. Chuckie a été rebaptisé Charles-Edouard et est surnommé «la binocle» par ses petits camarades. Phil et Lil s'appellent Alphonse et Sophie, ce sont des jumeaux qu'on surnomme «les grumeaux». C'était pour info.

Mighty Masty Pro qui vit à Playland

La série est passée en France sur C+

Merci très cher. Notre lanterne avait besoin d'être éclairée et tu t'es gentiment porté à notre secours. Tu n'as par ailleurs pas été le seul à nous rappeler que cette série animée avec des bébés parlant comme des adultes a autrefois été diffusée sur notre fameuse chaîne - kssksskss - cryptée.

Feedback

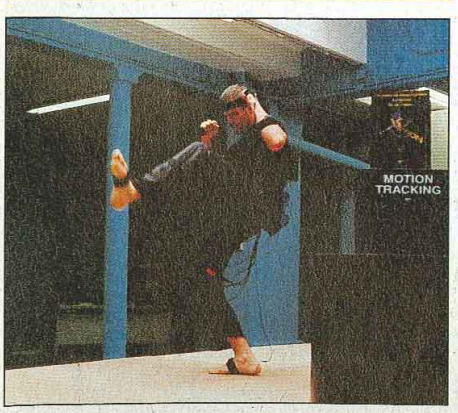
Concours «Si, c'est vrai, j'ai eu mon bac !»

Flashback. Il y a deux mois, certains parmi vous passaient l'épreuve du baccalauréat. Bons et astucieux comme nous sommes, nous nous étions alors permis de donner quelques conseils à prendre au pied de la lettre. Celui -ou celle- qui les suivait sans se poser de question était assuré d'obtenir son diplôme. Certains nous ont fait confiance, à raison. Vous avez été nombreux à envoyer une copie de votre «collante» à la rédaction. Nous avons sélectionné les trois missives accompagnées des commentaires les plus hilarants. Les expéditeurs recevront dans les semaines qui viennent, chez eux, un autre diplôme unique au monde, labelisé PlayStation Magazine. Voici les heureux gagnants :

• Sur la première marche du podium
Gauthier Pierre - Villeneuve Nantoin, 38260 Nantoin
Bac série S.
Meilleure note : Français écrit, 16/20
Pire note : Mathématiques, 6/20 (aïe !)
Moyenne : 11,16/20

• Médaillé d'argent
Samir Bouzmbrak - 7, rue Molière, 94430 Chennevières
Bac série S.
Meilleure note : EPS, 16/20
Pire note : Mathématiques, 5/20 (t'y es pas allé par quat'chemins !) et Histoire-Géo., 5/20
Moyenne : 11/20

• Le bronze
Jean-Yves Petitnicolas - 22, rue de la Libération, 88420 Moyenmoutier
Bac série L.
Meilleure note : Arts, 16/20
Pire note : Arts plastiques, 5/20 (bah alors ?)
Moyenne : 10,75/20



«No comment !»

J'ai lu dans un magazine concurrent que Sony Computer était en train de travailler sur une nouvelle PlayStation plus performante. Etes-vous au courant ?
Julien Gensollen de Maubec (84)

Sony fera bientôt une grande annonce

En guise de réponse et puisque nous ne faisons pas les choses à moitié, tu n'as qu'à dévorer l'interview de Phil Harrison, vice-président chargé des éditeurs tiers et du département recherche et développement aux Etats-Unis. Nous l'avons rencontré lors d'un récent voyage à San Francisco, home sweet home de Sony Computer of America.

P.M. : Nous avons appris que Sony Computer Entertainment of America Inc. s'était divisé en plusieurs sections. Cela signifie-t-il un changement de politique éditoriale de la part de Sony Computer en général ?

Phil Harrison : Au contraire. Sony Computer, grâce au succès phénoménal de la PlayStation, a pris de trop grosses proportions. Nous avons donc décidé de scinder la branche en trois départements. SCEA gère désormais le hardware, le marketing, les ventes et la distribution aux Etats-Unis. SCIS s'occupe pour l'heure de développer et de promouvoir des jeux PC on line (en réseau). SISA enfin est un studio de développement autonome.

P.M. : Il s'agit d'un petit studio ?

P.H. : Pas vraiment. SISA, c'est en fait 989 Studios dont les locaux sont répartis entre San Diego et Foster City en Californie. Près de 250 personnes y travaillent.

P.M. : Quelle est sa vocation ?

P.H. : 989 Studios s'efforce de trouver des idées nouvelles, des concepts novateurs à l'image de Parappa the Rapper. Des jeux qui font bouger le schmilblick, des jeux risqués qui marchent sur le long terme.

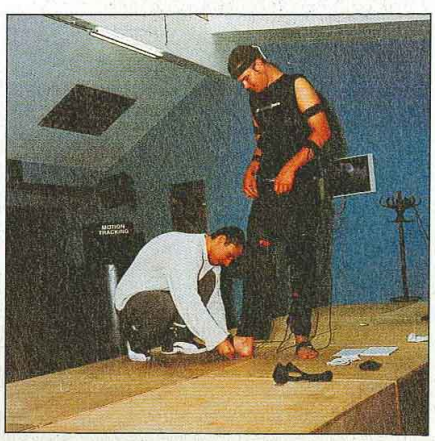
P.M. : Puisque vous supervisez le département recherche et développement Outre-Atlantique, vous devez en savoir un peu sur la PlayStation 2, non ?

P.H. : No comment !

Es-tu satisfait ? Non ? C'est pourtant la réponse que donne chaque représentant de Sony Computer dans le monde, à celui qui ose prononcer le nom de PlayStation 2. Du coup, cette courte interview te permet de mesurer à quel point Sony compte encore s'investir dans le créneau des jeux vidéo sans pour autant dévoiler clairement ses intentions. Concernant la future PlayStation, nous savons toutefois deux choses : 1/ Ken Kutaragi, l'inventeur de la PlayStation, a affirmé lors d'un entretien accordé à Next Generation magazine américain, qu'il bossait sur la PlayStation 2. Il n'a rien dit de plus, 2/ La veille du jour de sortie de la Dreamcast (prochaine console de Sega) au Japon, à savoir fin novembre, Sony a prévu d'annoncer quelque chose de révolutionnaire afin de contrer son rival. C'est du moins ce que dit la rumeur qui circule partout au sein des groupes de développement aux U.S.A. Qui vivra verra.

Oyez, braves développeurs !

MotionTracker Studio



En plein cœur de la capitale vient de s'ouvrir un studio de motion capture aux tarifs adaptables et adaptés, même aux plus petits développeurs de jeux vidéo. Son nom : Motion Tracker Studio. Cette société a pour vocation de faire découvrir et de développer la pratique de la motion capture en France. Il existe assez peu de studios dans l'Hexagone et les prix pratiqués sont souvent très élevés. Motion Tracker Studio veut démocratiser le procédé. Nous lui donnons un coup de pouce en espérant que cet appel obtienne quelques échos. Pour plus d'informations, n'hésitez pas à bombarder notre ami Soufien de coups de fil !

Motion Tracker Studio
3, rue de la Pierre Levée - 75011 Paris
tél. : 01.48.06.74.08 et fax : 01.40.01.92.17

© 1998 Psygnosis Limited. Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® de Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés. " " et "Playstation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

Feedback

En plein dans le cœur

Je viens d'acheter Heart of Darkness et je trouve ce jeu vraiment excellent, plein d'humour, d'action et de réflexion. De plus, les scènes cinématiques sont tout simplement magnifiques... Pourtant, je dois vous dire que je l'ai acquis un matin et n'ai mis qu'une journée à en venir à bout. Juste avant le dîner, j'avais terminé l'aventure en mode normal. Le lendemain, bien qu'ayant mis un peu plus de temps pour finir le jeu en mode difficile - et je me suis franchement amusé sans rester très longtemps devant l'écran. Quel dommage que la durée de vie soit aussi faible ! Pensez-vous qu'il y aura une suite, car je suis l'un des fans les plus fervents d'Andy et de ses amis et j'aimerais prolonger le fun ?

Alexandre Jung de Haguenau (67)

Heart of Darkness trop court ?

Après avoir discuté avec de nombreux joueurs, nous nous sommes rendus compte de ce qui suit : ceux qui s'adonnent occasionnellement aux joies que procurent la PlayStation commencent à en avoir assez de ne jamais terminer un jeu. En clair, les aventures trop longues et trop ardues, celles qui demandent des heures de recherche et font grimper la facture d'électricité parce qu'on reste trop longtemps scotché à l'écran, finissent peu à peu par lasser. Du coup, l'idée de se dire : «Chouette, celui-là, je vais enfin en voir la fin !» fait son chemin. Et Heart of Darkness appartient à cette catégorie de softs. Il ne s'adresse pas seulement à l'habitué du paddle qui au demeurant risque d'être déroutê par une durée de vie trop courte. On peut presque affirmer qu'il touche en priorité les autres joueurs, les «zocazos» comme on les surnomme. Il en faut pour tous les goûts.

Un Klik et c'est parti

Ce message s'adresse à tous ceux qui désirent créer des jeux sans avoir les moyens de s'offrir une console Net Yaroze. Lorsque j'ai lu l'article au sujet de cette console, cela m'a franchement donné envie de concevoir mes propres jeux. Malheureusement, je n'ai pas l'argent suffisant pour me la procurer. J'ai donc demandé à mon cousin de me prêter l'application Klik & Play sur PC... Formidable ! Ce logiciel m'a fait découvrir qu'il était possible de développer des jeux -mes jeux- pour pas cher. C'est d'autant mieux que l'application est très accessible. J'ai créé un clone de Crash Bandicoot en une journée...

David, le grand programmeur

3,14 XX fait l'unanimité

Je tenais à féliciter PiXX pour ses super dessins et lui demander s'il avait fait des études particulières avant de se retrouver dans votre rédaction à faire des illustrations. J'aimerais également savoir de quels outils il dispose pour dessiner ?

Tristan dit Mick Doohan

«Oui, j'ai fait une école d'arts graphiques.»

Interlude. Voici pour vous un petit mot de la part de notre ami à tous, le PiXX : «Je vais de ce pas te répondre. Oui, j'ai fait des zétudes de dessin à l'ESAG (Ecole Supérieure d'Arts Graphiques et d'architecture d'intérieur, 29/33, rue du Dragon Paris 6e, tél. : 01.42.22.55.07 et fax : 01.42.22.61.98). Mais ça, on s'en fiche, le principal étant de s'y mettre et de bosser comme un ouf jusqu'à ce que ça rentre. Pour tout savoir, enfin, j'utilise une plume Conté scolaire avec de l'encre de Chine en plus de quelques pinceaux. Et merci pour ta gentillesse.»

Sécotine royale

Vous serait-il possible de «glisser» un petit mot aux éditeurs et distributeurs de jeux afin que ceux-ci incluent des «Memory Card stickers» dans les boîtes, comme supplément, histoire de faire plaisir ? Parce que moi, les petits autocollants tout blancs auquel on a droit avec la Memory Card, je ne trouve pas ça formidable.

Franck Ruffio de Bitschwiller (67)

Vive les «Memory Card stickers» !

La boîte à idées doit fonctionner jour et nuit chez certains d'entre vous. Ça cogite sec et le bulbe rachidien se porte sans doute au mieux. A l'occasion, les gros distributeurs de jeux que sont Sony, Ubi Soft ou encore Infogrames pourraient effectivement faire l'effort d'inclure un cadeau Bonux dans leur packaging. Histoire d'apporter de la valeur ajoutée au titre, rien qu'un ou deux autocollants avec un beau visuel feraient sans doute craquer quelques collectionneurs passant par là. Enfin, il n'empêche que, pour notre part, les autocollants blancs sur lesquels il est possible d'inscrire quelque chose sont malgré tout fort utiles... Pourquoi Sony n'essaierait-il pas de concilier les deux, de mélanger couleurs et noir et blanc ? Il faut qu'on en cause, définitivement !

FF, la saga

J'écris à mon magazine préféré pour lui demander combien y-a-t-il en tout de jeux Final Fantasy ? Dans le dernier numéro, vous écrivez qu'il existe d'autres épisodes. Si bien que je m'interroge : le jeu (je parle de FFVII) auquel je joue depuis des mois a-t-il de nombreux petits frères ?

Cindy

Bientôt le huitième Final Fantasy

Encore une lectrice fan de FFVII ! Décidément ! Pour info sache que le premier jeu baptisé Final Fantasy date de 1986. Greg, notre Japonais dans l'âme est positif : «Sur la console 8 bits de Nintendo, nos cousins germains nippons se sont éclatés sur les trois premiers épisodes de la saga. Les trois suivants sont sortis sur Super Nintendo. Le septième, celui qui a fait un carton en France, fait partie de la gamme des titres phares de la PlayStation. En attendant le huitième...» Quant aux héros, ce ne sont jamais les mêmes. Seuls certains prénoms reviennent comme Sid, Vicks et Wedge. Sid joue souvent le rôle d'un mécano et le duo Vicks et Wedge fait référence à Star Wars. Au cas où tu ne le saurais pas Vicks et Wedge sont les prénoms des deux pilotes qui aident Luke Skywalker à un moment de la trilogie. Oups ! J'oubliais : les Chocobos, eux, sont là depuis le départ, alors que cinq cents voire mille ans séparent chaque aventure.

Développez sur PC pour pas cher !

Crash en un jour ! Balaise, moi je dis. L'accouchement aurait duré 24 heures. Pas mal, j'insiste. Envoie ta candidature à Naughty Dog, coco ! Tu pourrais les intéresser et ainsi partir sur la côte Ouest des Etats-Unis faire un tour dans leurs locaux situés à deux pas de la plage de Los Angeles... Mais tu as raison. Il n'est pas indispensable de disposer du Net Yaroze pour développer des jeux. De fait, dans l'article, n'est-il pas mentionné que la programmation passe d'abord par un micro-ordinateur ? Le Net Yaroze ne sert pas à créer des jeux, c'est un support relié au PC. Klik & Play est une application parmi d'autres qui permet de s'essayer à la programmation. Si cela peut contribuer à épanouir ton - votre - goût pour la conception de softs, tant mieux. Tous les grands développeurs actuels sont passés par une période de bidouillage sur micro-ordinateur...

HEART OF DARKNESS

A PART LES "BLEUS" PERSONNE N'A EU AUTANT DE COMPLIMENTS CET ÉTÉ...

"Le jeu événement. C'est sublime !"
PlayStation Magazine 8/10

"Le meilleur jeu PlayStation de l'été."
Playmag 18/20

"Une des œuvres les plus incroyables sur consoles."
Total Play 8/10

Existe aussi sur PC-CD ROM

ocean

www. heartofdarkness. com

INFOGRAMES FRANCE

© PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. - 1998 AMAZING STUDIO-INFOGRAMES All Rights Reserved.

COLORADO

GÉNÉRIQUE
PlayStation **Magazine N°23** Septembre 1998

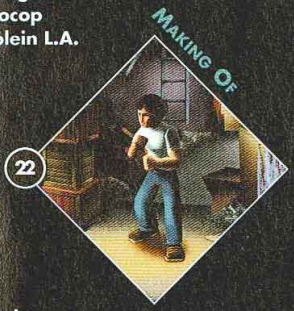
NOEL À L'HORIZON

Comme un philosophe chinois

Ken Kuratagi est serein. Souriant et calme, il écoute assis ses interlocuteurs, des journalistes américains. Habitué aux interviews, il répond en pesant chacune de ses paroles. Ne pas trop parler, laisser sous-entendre, le génie du business parfois ne tient qu'à ça. On cause de choses et d'autres et l'on attend de lâcher le nom. PlayStation 2. Oui, la machine est à l'étude. Non, il n'en dira pas plus. Alors que Sega, nouveau challenger dans la course aux technologies annonce la sortie d'une nouvelle console pour le 20 novembre prochain, Ken Kutaragi reste attentif, réfléchi et sûr de lui. «La PlayStation est là et pour longtemps», un slogan qui, plusieurs années après un lancement mondial surprenant - personne ne pensait que Sony pût s'imposer si vite - reste d'actualité. Plus de 35 millions de PlayStation vendus dans le monde. Ken Kutaragi peut sourire et garder ses secrets. Le lancement de la Dreamcast sera suivi de près, et la riposte ne saurait tarder. En attendant, la PlayStation reste la console la plus vendue, et les silences de son créateur laissent espérer le meilleur pour la PlayStation 2.

Jean-François Morisse

Future Cop, à mi-chemin entre la saga des Strike d'Electronic Arts et Robocop vous invite à faire le ménage en plein L.A. La loi, c'est vous.

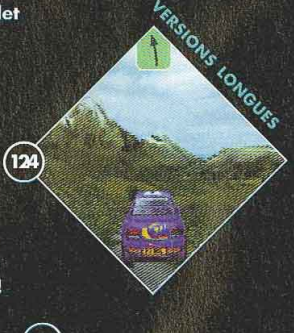


Jackie Chan maître ès arts martiaux fera bientôt parler de lui sur votre petit écran.

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Lara Croft, c'est dans notre nouveau portrait.

Metal Gear Solid, c'est un peu le jeu le plus attendu de l'année 98. L'occasion de vous livrer nos dernières infos.

Tekken 3 enfin là ! Après plusieurs mois d'attente, voici le dernier volet de ce jeu de combats mythique.



Colin McRae Rally, l'un des deux jeux de l'été, vous livre tous ses secrets.

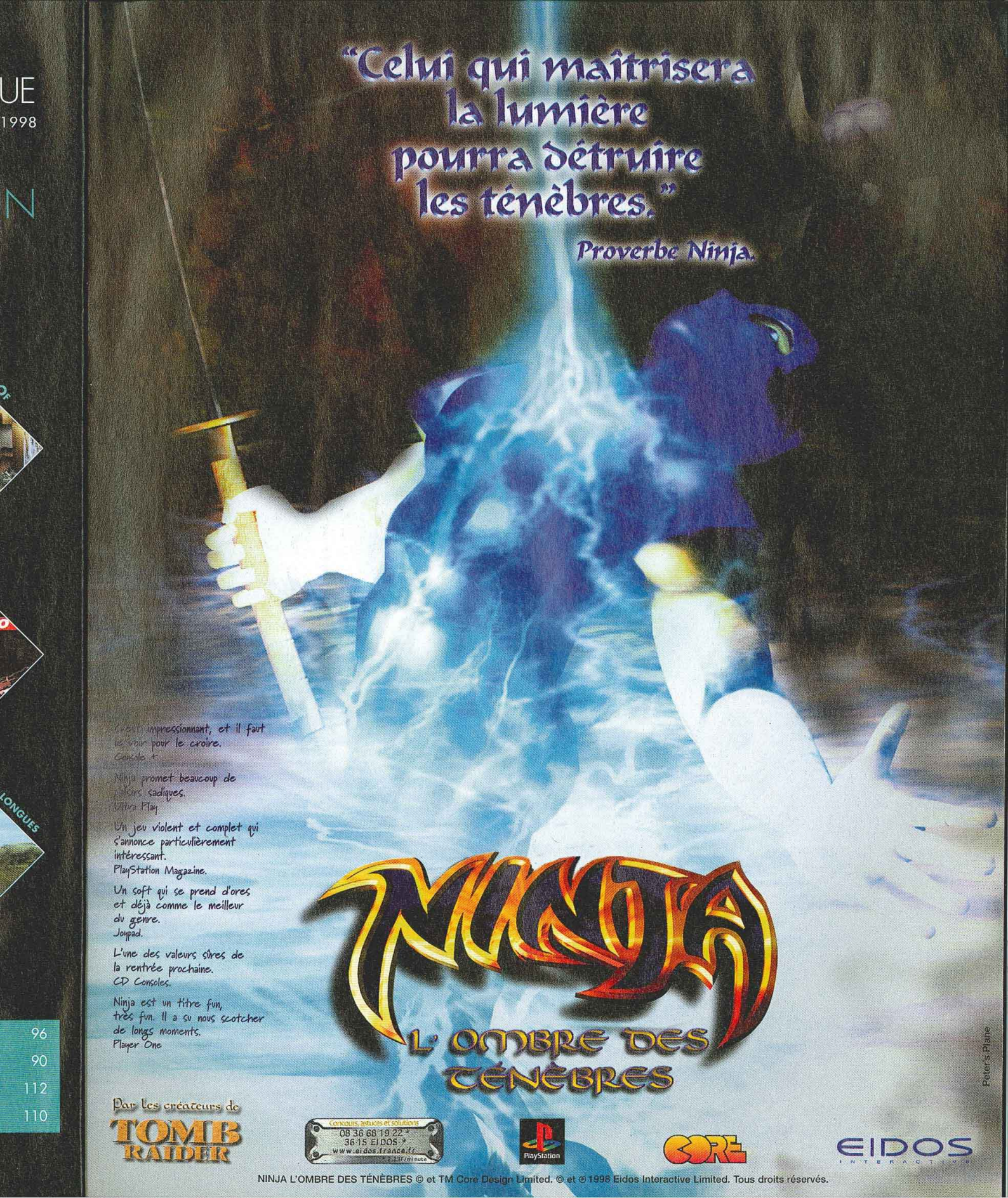
Dernière minute !

A partir du 11 septembre, le prix de la PlayStation passe à 790 F ! De même, le pack avec deux manettes + une Memory Card passera lui à 990 F. Sans compter la baisse des prix sur tous les autres accessoires !

Feed back 3
Le CD de démos 134
Abonnement 129 & 137
Petites Annonces 143

TRAVELLINGS

ALERTE ROUGE MISSION TESLA	100	S.C.A.R.S	96
BATMAN & ROBIN	116	TEKKEN 3	90
ISS PRO '98	104	TOMBI	112
MR. DOMINO	114	X-MEN VS STREET FIGHTER	110
POCKET FIGHTER	108		



NINJA L'OMBRE DES TÉNÈBRES © et TM Core Design Limited. © et ©1998 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.

Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives. Le logo PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. médialect

La saison de la chasse aux aliens est ouverte...

Duke Nukem existe... le muscle sec, la démarche vaillante, il repart truffer l'envahisseur de pruneaux et autres douceurs dont lui seul a le secret. Un Duke en pleine forme comme vous ne l'avez jamais vu : action 3D, perspective à la troisième personne, mouvements de caméra aériens, deux joueurs en écran splitté, nouvel environnement interactif avec un voyage dans le temps qui influencera le futur (époque romaine, moyenâgeuse, Far-West et contemporaine) et de nouvelles armes qui annoncent un sacré carnage. "Time to Kill", c'est le retour du grand Duke dès septembre sur vos consoles, alors préparez vous...

vous n'allez pas tarder à le rencontrer !

TIME TO KILL

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3D REALMS

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
*2,23 F/mn

www.xanaweb.com

PlayStation

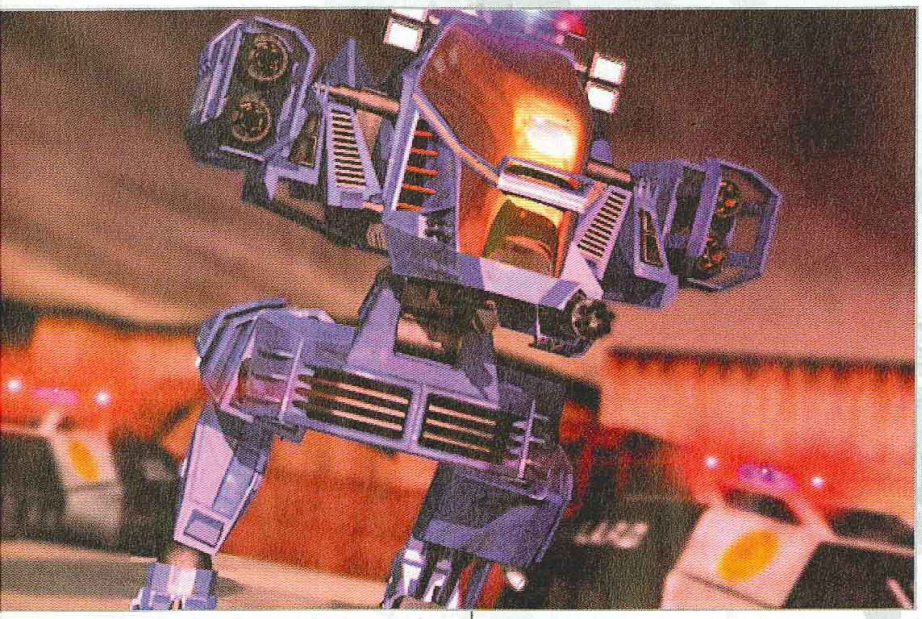
Fut

uture Cop

Un Police Strike qui a la pêche

Vaguement présenté à l'E3 d'Atlanta, Future Cop n'en est pas moins l'un des titres phares de la rentrée pour Electronic Arts. En avoir confirmation revenait à aller saluer l'équipe de développement située à San Mateo en Californie. Dans les locaux baptisés aux initiales de l'éditeur -«EA»- nous avons profité des explications de passionnés pour qui le slogan martelé par le speaker du jeu en début de partie, «servir, protéger, survivre», prend toute sa signification.

Par Benjamin Janssens



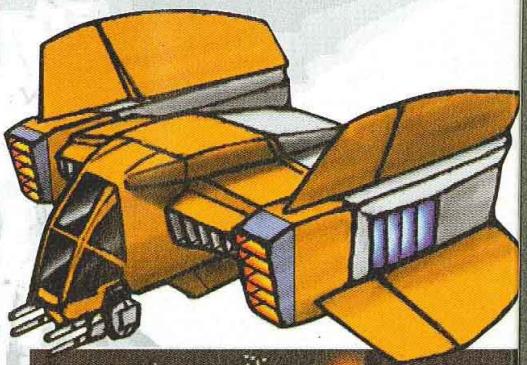
Le nombre de séquences cinématiques est hallucinant. Chaque transition entre les niveaux offre un spectacle sympathique qui immerge d'autant plus le joueur dans l'univers du jeu.

Leçon numéro 1
servir

Pourquoi Robocop peut-il faire ses valises ? Parce que le walkie, robot transformer que le joueur pilote tout au long du jeu, se montre dix fois plus servile et performant que l'homme de chair et de métal du film de Paul Verhoeven. «Servir», cette première règle -à connaître par cœur- s'applique et fonctionne dès les premiers moments d'immersion dans le Los Angeles futuriste inventé par l'équipe d'Electronic Arts... Vous êtes perdu ? Voici le topo : Future Cop est un jeu à part qui combine astucieusement shoot'em up et wargame. L'action se déroule exclusivement dans les rues de la ville des anges dévastée par des luttes constantes entre des bandes de malfrats. Aux commandes de ce qui pourrait ressembler à un poulet mécanique, votre rôle consiste à aller buter tout ceux qui gênent l'ordre, enfreignent les lois et empêchent les bons citoyens comme vous et moi de dormir sur leurs deux oreilles. Du coup, vous comprenez mieux ce que signifie le terme «servir» dans un soft où non seulement vous ne devez avoir aucun état d'âme mais encore, dans lequel vous devez croire que la police est forcément et naturellement au-dessus des lois (ça, c'est la fiction).

Leçon numéro 2
protéger

« Vingt-cinq personnes viennent de passer neuf mois non-stop sur Future Cop», annonce Nancy Philippine, jeune et talentueuse directrice de développement du jeu... Et en français, s'il vous plaît. Car Nancy comme Laurent Benès, deux des membres de l'équipe que nous avons vus, sont originaires de l'Hexagone. Ils vivent toutefois de l'autre côté de l'Atlantique depuis de nombreuses années... Le soleil, la Californie, San Francisco et Los Angeles à quelques heures de route seulement et un boulot à plein temps chez le plus gros éditeur de jeux vidéo de la planète. Le pied ! «Nancy s'est occupée, entre autres, de la motion capture et moi -en plus de trois autres programmeurs- du moteur 3D» précise Laurent qui a travaillé auparavant sur Shockwave Assault sur PlayStation. De son côté, pour «protéger» les innocents des plus féroces serial killers du globe, étrangement regroupés dans le L.A. de Future Cop, Nancy a fait en sorte de rendre le plus fluide possible les mouvements du transformer, Future Cop pouvant marcher ou voler en se transformant comme dans le dessin animé du même nom. «Je connaissais le processus de la motion capture pour y avoir eu recours sur Road Rash, observe-t-elle. Combinée avec de l'animation image par image, la motion capture rend chaque mouvement extrêmement réaliste.»



Un comic book va être tiré du jeu. De fait, certaines images présentes font clairement référence à un univers S.F. de bande dessinée.

KONAMI®

KONAMI XXL SPORTS SERIES™

TROUVE-TOI UN BUT.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

MORE THAN JUST A GAME*

PlayStation

NINTENDO 64

EN EXCLUSIVITE !

Edition limitée de ISS PRO 98 contenant une démo de 2 niveaux de METAL GEAR

Hot Line 08 36 68 16 15* 3615 KONAMI*

"ISS 98", "ISS PRO 98" ET "XXL" SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE KONAMI CO., LTD. © 1997 KONAMI. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

« » ET «PLAYSTATION», MARQUES DÉPOSÉES, SONT LA PROPRIÉTÉ EXCLUSIVE DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. NINTENDO®, NINTENDO 64 ET LE LOGO "N" SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE NINTENDO CO., LTD.

La genèse

Au départ, certains croyaient que l'équipe à l'origine de Future Cop était la même que celle qui avait conçu la saga des Strike (Soviet, Nuclear and Co). «Pas du tout, affirme R.G. Berg, producteur, si le souhait de départ était de développer un jeu se référant, dans le concept, à la série des Strike, aucun développeur ayant travaillé dessus n'est venu se joindre à nous. Nous avons en revanche longuement discuté et échangé nombre d'idées avec cette équipe située à l'étage au-dessus du nôtre.» De fait, au tout -tout- début, il était question de réaliser un jeu avec pour principal protagoniste un véhicule armé. L'hélicoptère s'est donc transformé en «future cop» ou flic du futur au look radicalement différent. «Nous projeter dans le futur ouvrait de nouvelles possibilités. Cela nous a permis par exemple de ne pas trop coller à la réalité.» Un pari risqué ? Pas vraiment, l'originalité finissant toujours par payer. Et puisque nous avons pu jouer à la version finale du soft, nous pouvons dire qu'il plaira autant aux fans des Strike qu'à ceux qui aiment l'action à tout va. Enfin, sachez que «la maison d'édition de Gen 13, comic book américain désormais connu, pense sortir une adaptation sous forme de bande dessinée de Future Cop.» Au programme donc de l'action, de la bonne S.F. et un soupçon de réflexion... Que du bon.

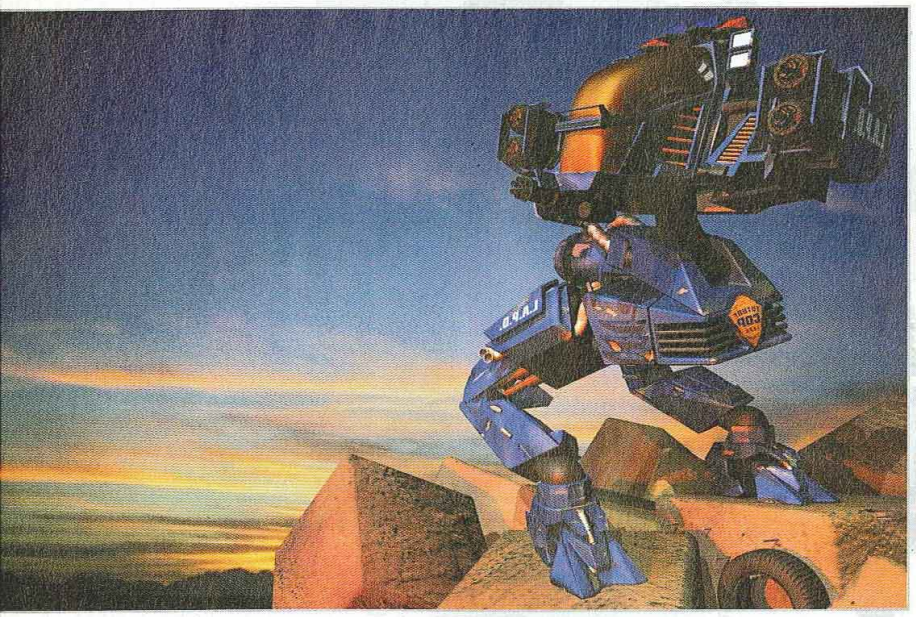
Les boss cachent souvent de multiples facettes. Apprendre à les vaincre demande autant de dextérité que de logique.

Leçon numéro 3
survivre

Deux modes de jeu sont disponibles à partir du menu. Crime War, le premier, comprend neuf niveaux gigantesques. «Ce mode s'apparente davantage à un shoot'em up mêlant action et réflexion dans la mesure où des puzzles sont à résoudre» explique R.G. Berg, producteur. Afin de remplir chaque mission au mieux, le joueur doit autant se servir d'un arsenal qui va grandissant (quinze armes qu'il est possible d'up-grader) que de ses méninges. «Le plus souvent, il s'agit de trouver le moyen d'ouvrir des portes pour passer à l'étape supérieure», enchaîne Jeff Lee, 2nd producteur. La balade s'effectue dans les quartiers les plus animés de Los Angeles, de La Brea à Venice Beach (cinq types de terrain). Le second mode de jeu est un mini-wargame de cinquante missions. En optant pour precinct assault, le joueur se retrouve face au Sky Captain, un super vilain dont la voix, grave et métallique, est particulièrement bien faite. Là, il s'agit d'aller anéantir le Q.G. de l'ennemi en amassant des points permettant à terme de bâtir des bases de construction de tanks et d'avions futuristes contrôlables à distance.

A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS!!!

WILD 9™



challenges que les développeurs souhaitaient relever. Via Crime War, le mode multi-joueur est un mode coopératif avec écran splitté à la verticale. Attention, car il n'y a qu'une seule jauge de vie «de façon à éviter qu'un joueur faible passe son temps à attendre un joueur plus fort.» Le mode precinct assault soumet un one-on-one prenant où l'adversaire prend la place du Sky Captain logiquement manipulé par l'ordinateur. Alors, Future Cop serait-il le digne outsider de la rentrée ? Espérons-le !

Leçon numéro 4 casser la baraque ?

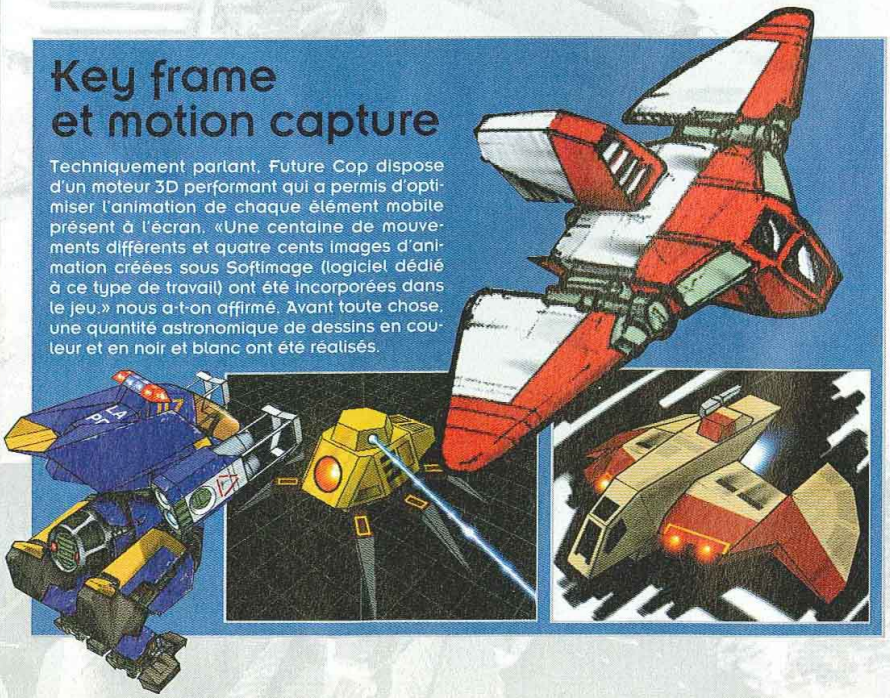
Pour casser la baraque (en toute modestie cependant), l'équipe a mis de son côté quelques atouts de taille : un moteur 3D rapide, des angles de caméra bien choisis, des couleurs vives, beaucoup d'actions, des modes de jeu intéressants... Mais surtout, deux modes multi-joueurs qui, à première vue, ont l'air habilement conçus. Dans Future Cop, pouvoir jouer à deux, l'un contre l'autre ou en s'entraidant via un seul et même écran, était l'un des nombreux

Grâce au moteur 3D baptisé Mess par les ingénieurs, les effets spéciaux fourmillent. Les explosions notamment sont de toute beauté.

En mode coopératif, il n'y a qu'une jauge de vie. Protégez-vous mutuellement, sans quoi, vous irez griller en enfer

Key frame et motion capture

Techniquement parlant, Future Cop dispose d'un moteur 3D performant qui a permis d'optimiser l'animation de chaque élément mobile présent à l'écran. «Une centaine de mouvements différents et quatre cents images d'animation créées sous Softimage (logiciel dédié à ce type de travail) ont été incorporées dans le jeu.» nous a-t-on affirmé. Avant toute chose, une quantité astronomique de dessins en couleur et en noir et blanc ont été réalisés.



relever.
coopératif
il n'y a
un joueur
us fort.»
renant où
iquement
erait-il le

spéciaux
te beauté.

Y'A DU WILD 9 DANS L'AIR!!!

(PANSEMENTS VENDUS SÉPARÉMENT)

"La réalisation est ébouriffante et on va enfin pouvoir torturer tout ce qui traîne. Miam..."
(Consoles +)

COMPATIBLE AVEC
LA MANETTE DUAL SHOCK

Plusieurs façons pour torturer vos ennemis...

Brûlez-les !

Décapitez-les !

Broyez-les !

Concours, Trucs et Astuces
au 3615 INTERPLAY*
ou au 08 36 68 24 68*

DISTRIBUE PAR Acclaim

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© & developed 1998 by Shiny Entertainment Limited. All rights reserved. Interplay and Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc.
©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Interplay

UNE VERITABLE REVOLUTION TECHNOLOGIQUE

DES AIRES DE COMBAT IMMENSES GRACE A LA TECHNIQUE DU DYNAMIC LOADING™
> PLUSIEURS CENTAINES DE KM² PAR MISSION

LES CAPACITES DE LA PLAYSTATION™ POUSSEES A LEUR MAXIMUM

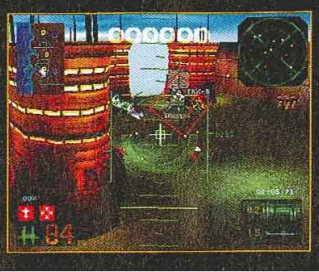
> DES EFFETS SPECIAUX EBLOUISSANTS
>UNE FLUIDITÉ TOTALE
>DES ANIMATIONS A COUPER LE SOUFFLE

TOUTE L'INTENSITE DES GRANDS COMBATS AERIENS

>DEPLOYEZ TOUTE VOTRE HABILETE DE PILOTE DANS DES DUELS AERIENS SANS MERCI
>PLUS DE 30 ENNEMIS
> PLUS DE 30 ARMES

TOUTES LES SENSATIONS DU PILOTAGE

>DE MULTIPLE FIGURES AERIENNES
>AUCUNES CONTRAINTES DE PILOTAGE : EVOLUEZ AU RAS DU SOL COMME A DES CENTAINES DE MÈTRES D'ALTITUDE

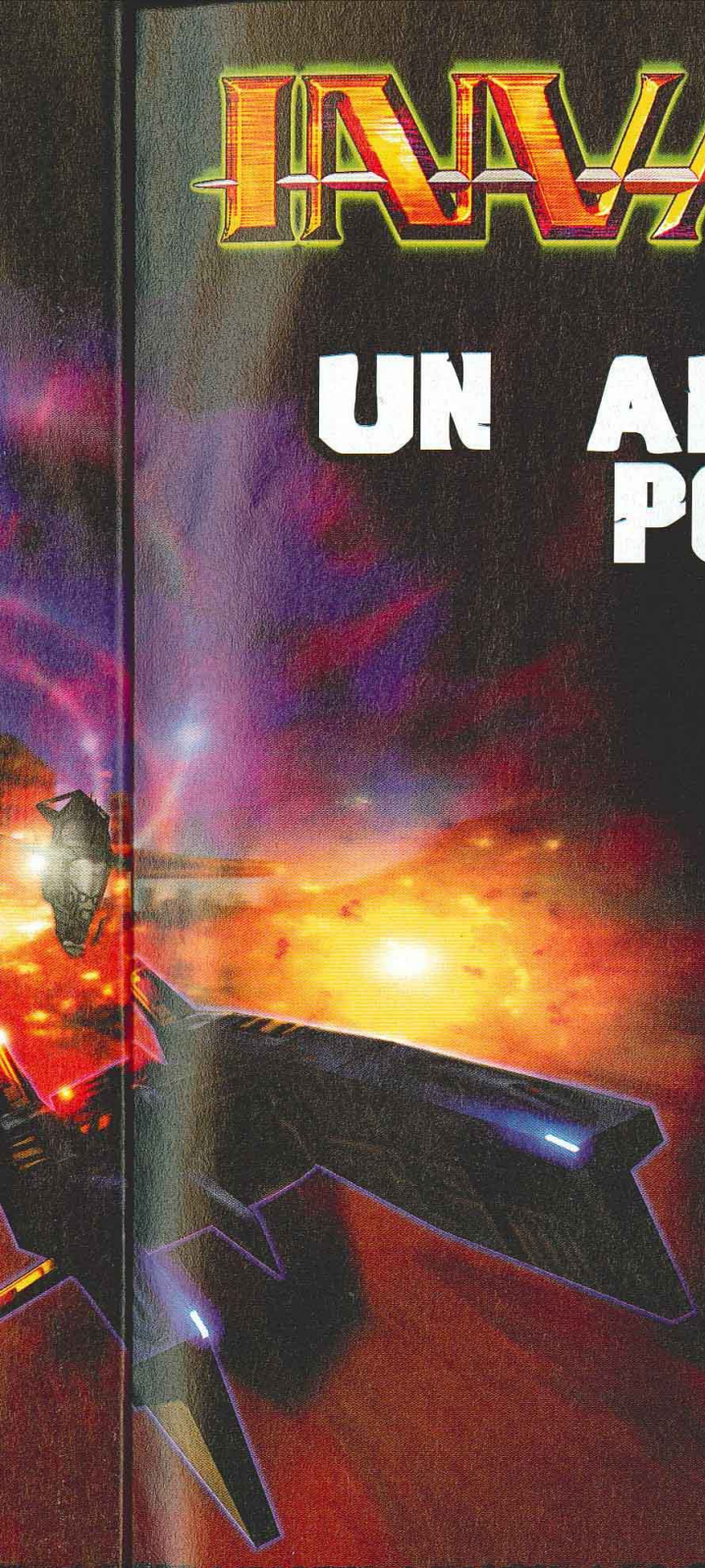


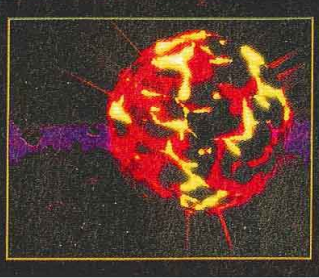
PlayStation

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

INVASION

UN ALLER SIMPLE POUR L'ENFER





MICROÏDS

HTTP://WWW.MICROIDS.COM

Jackie Chan

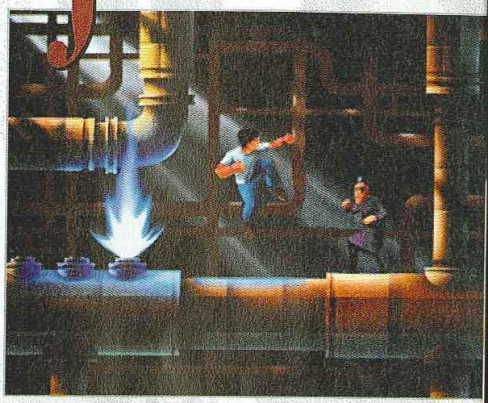
Par Benjamin Janssens

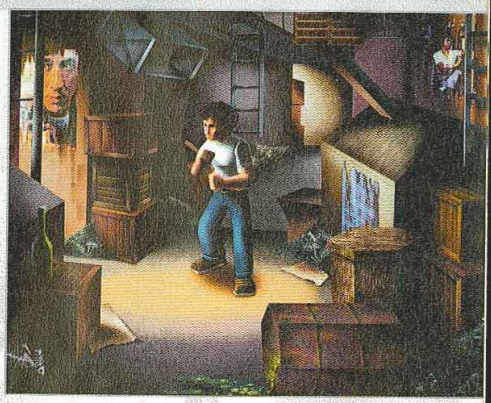
Donneur de bourre-pifs invétéré, Jackie Chan est aujourd'hui le héros d'un jeu sur PlayStation, un beat them up pour lequel il a participé à une séance de motion capture. A l'origine du concept se trouvent Radical Entertainment aux Etats-Unis et deux fans de l'acteur qui connaissent sa filmo par cœur. Du coup, on attend au tournant ce soft qui promet d'avoir la patate.

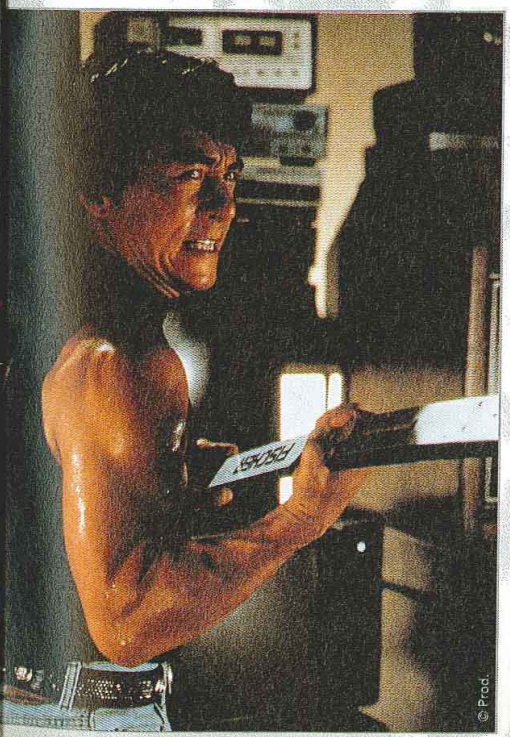
© Prod

DÉVELOPPEUR :
RADICAL ENTERTAINMENT
EDITEUR :
SONY COMPUTER OF AMERICA
SORTIE PRÉVUE :
PRINTEMPS 1999

Maître du jeu







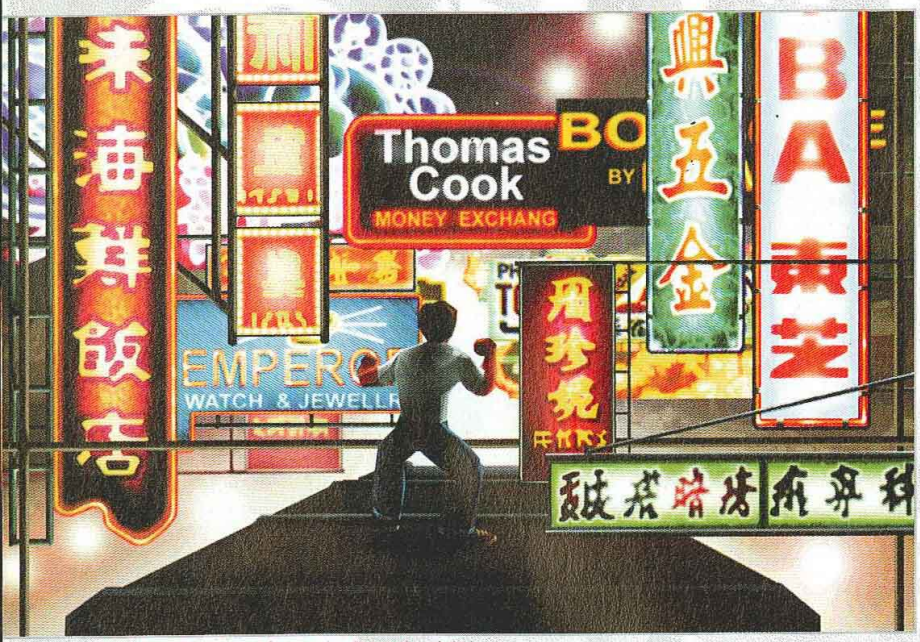
Une bonne surprise

Présenté à l'E3 d'Atlanta, le jeu mettant en scène Jackie Chan n'avait pas vraiment frappé les esprits. Ainsi, ce n'est qu'un mois après, de passage dans les locaux de Radical Entertainment du côté de la baie de San Francisco, que nous avons pris conscience du potentiel de ce beat them up. Si bien que de désastre envisagé, nous sommes passés à un «pourquoi pas ?» prometteur tant il est désormais avéré que les développeurs ont mis tous les atouts de leur côté pour fournir le meilleur résultat possible. Pour vous donner une idée, nous avons assisté - et joué - à une version de Jackie Chan : Stuntmaster finalisée à 20 % seulement et, déjà, l'impression fut bonne.

"Je suis prêt à tout sacrifier pour satisfaire le public."

Ça fait mal par où ça passe

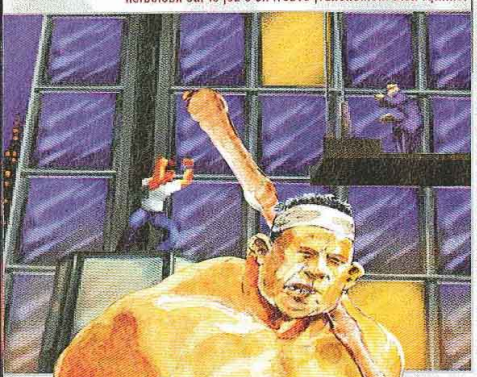
Jackie - le nouveau poto de Ian Ross et Ian Verchere, respectivement réalisateur et directeur de la création du jeu, NDLR - a passé deux jours en notre compagnie vêtu d'une combinaison noire spécialement conçue pour la motion capture. Comme quoi, il s'est vraiment prêté au jeu ! Pas de doute là-dessus, le «chewing-homme» made in Hong-Kong a bel et bien pris son pied en participant à cette séance hors du commun. Grimaçant de toutes ses forces, le comédien entouré de vingt personnes, pour la plupart des cascadeurs membres de son équipe, a effectué quantité de mouvements qui lui sont propres et qu'on retrouve dans le jeu. Les aficionados, ceux qui ont aimé Le Chinois et plus récemment Jackie Chan dans le Bronx, apprécieront.

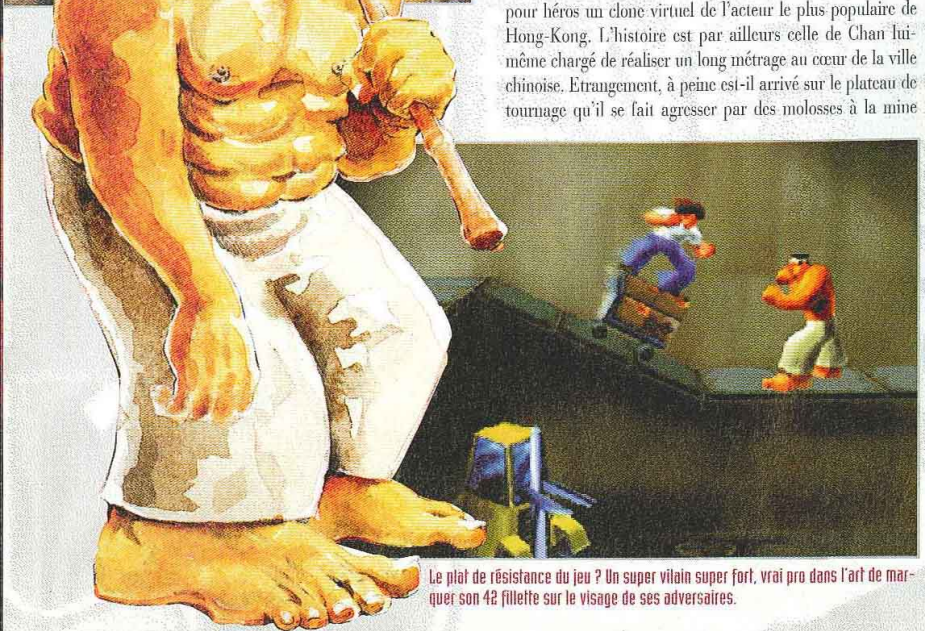


Jackie Chan : Stuntmaster mélange plates-formes et combats. Astucieux car le jeu s'en trouve franchement bien rythmé.

Crac, boum, paf, v'la un bourre-pif...

"Attention, ce Jackie Chan : Stuntmaster n'est pas une licence. En aucun cas, il ne s'agit d'une - banale - adaptation de l'un des cinquante films qui composent sa filmographie !" Ian Ross a raison d'insister sur ce point de détail qui n'en est pas un, et pour cause. Toute l'originalité du produit et ce qui fera probablement sa force lors de sa sortie l'an prochain tient justement dans ce «petit point de détail». Traduisez : ce beat them up narre une aventure inédite avec pour héros un clone virtuel de l'acteur le plus populaire de Hong-Kong. L'histoire est par ailleurs celle de Chan lui-même chargé de réaliser un long métrage au cœur de la ville chinoise. Etrangement, à peine est-il arrivé sur le plateau de tournage qu'il se fait agresser par des molosses à la mine

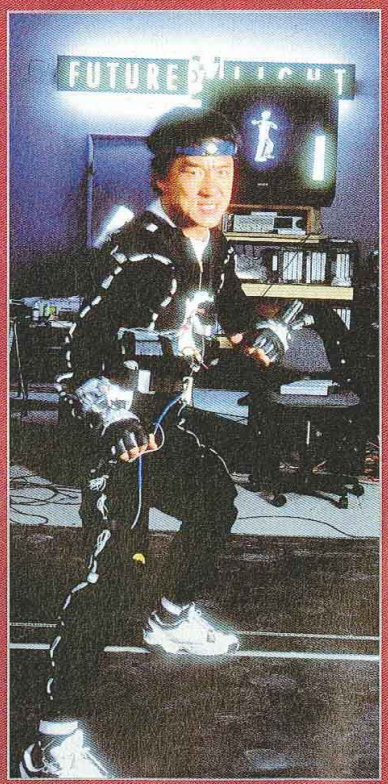




Le plat de résistance du jeu ? Un super vilain super fort, vrai pro dans l'art de marquer son 42 fillette sur le visage de ses adversaires.

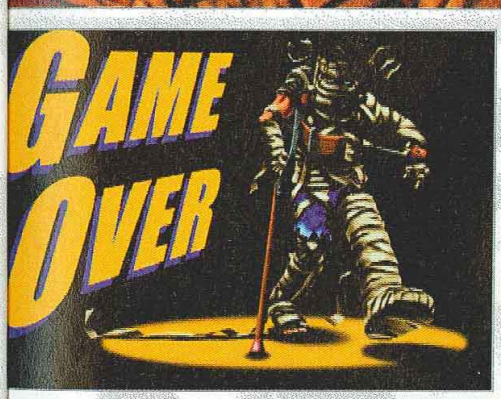
Jackie motion capturé

A 44 ans, Jackie Chan est plus que jamais le kung-fu master de Hong-Kong. Sollicité par les plus balaises des acteurs 'ricains pour son savoir-faire en matière de coups de savate dans la figure, Chan s'est récemment prêté à une séance de motion capture au cours de laquelle - comme d'habitude - il a souhaité tout faire. Les pires cascades étaient pour lui ! De fait, il adore ça, à tel point qu'à un moment de sa carrière, certains membres de son équipe n'ont pas souhaité le suivre, jugeant qu'il allait trop loin. Enfin, pour les besoins du jeu, il n'a pas hésité une seconde à bouger dans tous les sens, des capteurs plein le corps, deux jours durant dans un studio de L.A.



"Depuis mes débuts, je me suis cassé le crâne, trois fois le nez, la mâchoire, une épaule, plusieurs côtes, presque tous les doigts et un genou."

Jackie Chan dans le Bronx est sorti cet été sur les écrans. Ce film ne date pourtant pas d'hier, ayant été tourné courant 1995. A noter qu'il contient certaines scènes de combats d'anthologie, notamment celle du supermarché.



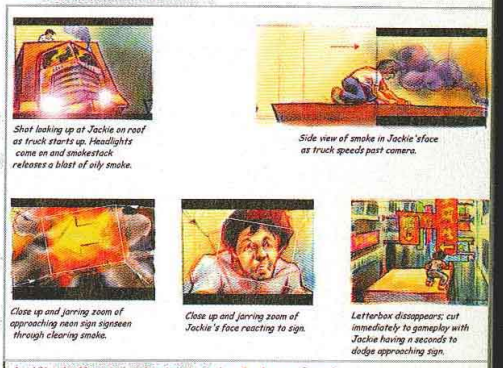
Chan peut se saisir d'objets divers pour frapper ceux qui lui en veulent. «Comme dans un film !» affirme Ian Ross.

patibulaire... «Pour l'heure, vous n'en saurez pas plus car le jeu va grandement évoluer dans les mois qui viennent.»

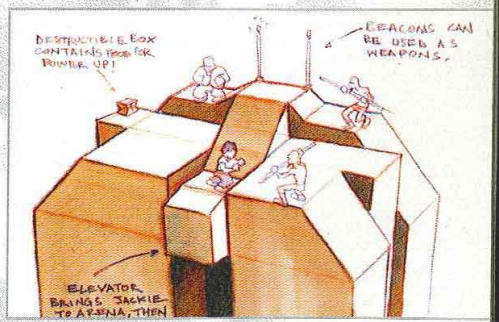
Comment ça "pas plus" ?

Sauf que nous, nous en voulons plus ! Pour info, sachez que douze niveaux sont au programme des réjouissances et qu'afin d'éviter toute lassitude provoquée par une certaine linéarité, les programmeurs de Radical Entertainment ont fait preuve d'astuce. «Jackie Chan : Stuntmaster mélange jeu de plates-formes et beat them up de type Fighting Force, explique l'un des deux Ian. Nous avons tout fait pour pousser le joueur à passer du temps dessus. Par exemple, outre l'originalité du scénario et le bénéfice apporté par Jackie Chan lui-même, nous avons conçu des niveaux pour lesquels il existe plusieurs sorties. Il est possible de parcourir le niveau qui se déroule dans le marché aux poissons de six façons différentes !» Ajoutez à cela des ennemis et des boss caricaturés à l'image du héros, et vous obtenez un soft mêlant humour et bastons dont nous vous reparlerons très bientôt.

Douze niveaux sont au menu. L'action se passe autant dans les rues de Hong-Kong que dans les allées d'un marché aux poissons ou encore dans une arène.



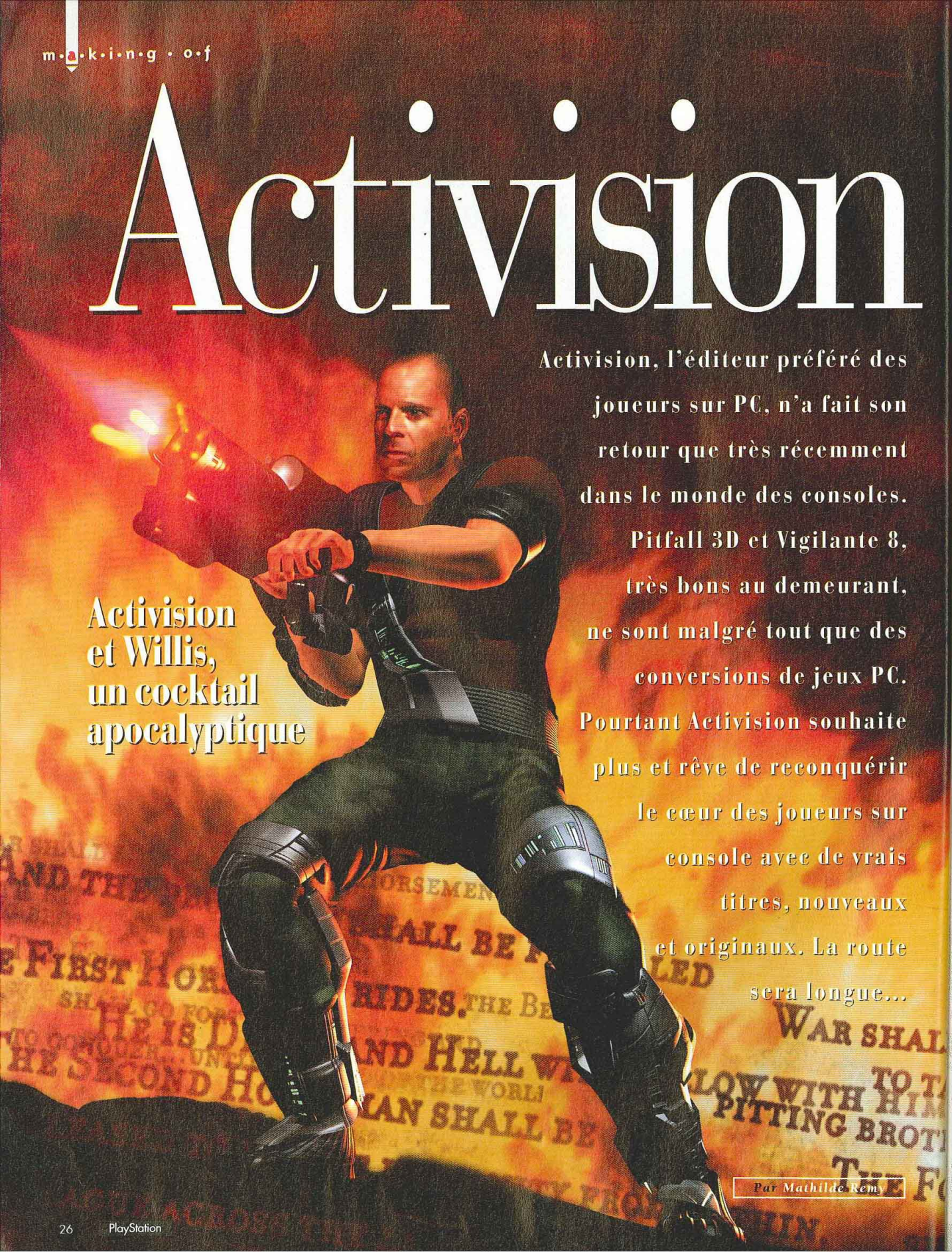
La tête de Chan selon le storyboarder. Tout un poème !



Les adversaires ! Le jeu en fourmille ! Quant aux esquisses, elles ne sont pas si éloignées de la vérité que cela. Il est vrai que dans les films de Chan, les mauvais garçons sont plutôt caricaturés...

"N'essayez pas de copier Jackie ! Apprenez plutôt à taper sur une manette, c'est beaucoup plus simple."

Activision



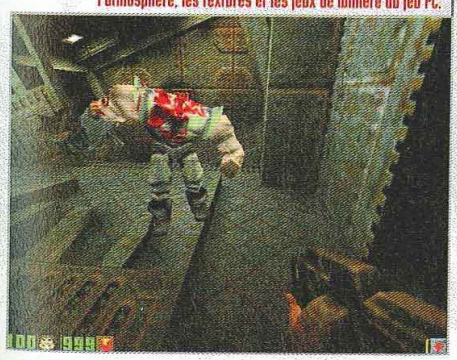
Activision, l'éditeur préféré des joueurs sur PC, n'a fait son retour que très récemment dans le monde des consoles. Pitfall 3D et Vigilante 8, très bons au demeurant, ne sont malgré tout que des conversions de jeux PC. Pourtant Activision souhaite plus et rêve de reconquérir le cœur des joueurs sur console avec de vrais titres, nouveaux et originaux. La route sera longue...

Activision et Willis, un cocktail apocalyptique

Par Mathilde Rem

le retour ?

C'est pour des raisons techniques que le premier Quake n'avait pas pu être porté sur PlayStation. Le travail réalisé par Hammerhead sur Quake II (courant 99) n'en est que plus méritant. On y retrouve véritablement l'atmosphère, les textures et les jeux de lumière du jeu PC.



Il y a longtemps, très longtemps, au début des années 80, sévissait une console du nom d'Atari VCS 2600. Que de souvenirs pour les «vieux» joueurs ! A cette époque, comme aujourd'hui dans le monde PC, Activision faisait figure de référence : la série des Pitfall, River Raid... Leurs jeux étaient plus chers que les productions Atari traditionnelles mais on les achetait les yeux fermés, pour la simple et bonne raison qu'ils étaient signés Activision. Depuis, malheureusement pour nous, l'éditeur californien s'est exclusivement concentré sur le monde PC. On parle souvent de la guerre PC/consoles. Cette dernière est un faux débat dans la mesure où les deux supports correspondent à des utilisations différentes. On ne joue pas de la même manière devant un écran de télé, affalé dans un bon canapé, avec ses potes à côté, qu'assis à un bureau devant son ordinateur, avec un adversaire à l'autre bout de la pièce (réseau local) ou du monde (Internet). Du coup, on ne joue pas aux mêmes jeux non plus. Cela dit, de plus en plus de titres sortent en parallèle sur les deux supports. Sur un plan purement économique, ça se défend. Quand on a investi des millions de francs pour un soft, cela vaut le coup de rallonger un peu l'ardoise pour le porter sur un autre support et s'ouvrir ainsi un nouveau marché. Mais peu, très peu de titres réussissent à s'imposer simultanément des deux côtés de la frontière.

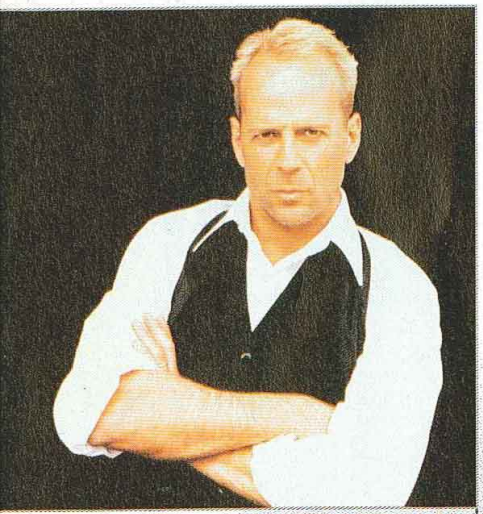
L'événement Quake

Activision a judicieusement acheté les droits de Quake II à Id Software, les légendaires développeurs de Doom. Quake II est devenu un tel succès sur PC qu'en toute logique l'éditeur a voulu développer la version PlayStation. Mais le moteur 3D de Quake II, un des plus performants du moment sur PC, est également un des plus riches et des plus complexes. La principale difficulté de cette adaptation était donc d'ordre technique. Chez Activision on est allé chercher le studio anglais de Hammerhead (à qui l'on doit le Shadow Master de Psygnosis). Et il faut reconnaître que le résultat, étonnamment fidèle à l'original, est un véritable exploit technique.

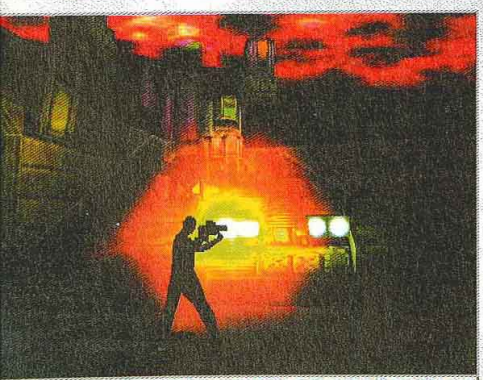
Activision compte bien devenir en 1999 un acteur majeur des développements PlayStation

Dans Apocalypse, les ennemis ne sont pas pourvus d'une véritable Intelligence Artificielle, mais des mini-programmes les feront réagir de façon souvent inattendue.

Le motion capture est une arme à double tranchant, surtout quand on fait appel à une vedette de la trempe de Bruce Willis. Pour peu que le «modèle» ait peur de s'abîmer et retienne un tout petit peu ses gestes en effectuant les mouvements qu'on lui réclame, et tout est foutu. Mais Bruce semble avoir joué le jeu à fond, car on retrouve bien dans Apocalypse son look, sa démarche et même ses mimiques les plus caractéristiques.



Pour s'offrir les services de Bruce Willis, Activision a du lâcher un gros tas de dollars et un joli paquet d'actions. Mais tout le monde refuse de révéler la somme exacte.



Apocalypse (novembre 98) se situe dans la même veine que One sorti il y a environ un an chez BMG. Il s'annonce beaucoup plus riche en armes (douze) et en ennemis (une trentaine).

Bruce Willis investit chez Activision

Cependant on reste toujours dans la catégorie des Vigilante 8 et des Pitfall 3D, c'est-à-dire des bons jeux venus du PC mais ne touchant pas le cœur des joueurs sur console. Les p'tits gars d'Activision ont donc décidé de se lancer sérieusement dans le développement de jeux PlayStation. Côté PC, tous leurs titres mythiques, comme les séries des MechWarrior, des Pitfall et des Zork, ou comme leurs derniers hits Battlezone, Dark Reign et Interstate '76, ont été développés en interne. Sur le même schéma, ils ont donc créé, chez eux, une petite cellule de développement dédiée à la PlayStation. Ils ont pu alors travailler sur leur grand jeu d'action dont ils nous promettent monts et merveilles depuis plus d'un an et dont nous vous avons déjà parlé dans ces pages en 1997 : Apocalypse, avec notre ami Bruce Willis.

Au départ, le principe du jeu était d'incarner le partenaire de Bruce Willis dans de nombreuses missions hautes en couleurs où l'on se bat contre les quatre cavaliers de l'Apocalypse. Traduction : Apocalypse devait être un shoot agrémenté d'un peu de stratégie : je couvre Bruce quand il monte au créneau ou j'ouvre une porte pendant que Bruce fait le ménage. Mais les tests réalisés auprès des plus jeunes ont montré que le principe n'était pas idéal : les joueurs voulaient incarner Bruce. Qu'à cela ne tienne ! Reprogrammons le jeu, se disent les gars d'Activision. Et quitte à tout reprendre, pourquoi ne pas faire appel à un studio de développement externe ? Eh oui, en général, une console ne commence à être correctement exploitée par les développeurs qu'environ trois ans après sa sortie. Hum, voyons voir. La PlayStation est sortie il y a maintenant... Mince, trois ans ! Rattraper trois ans d'apprentissage en trois mois, c'était mission impossible. Bref, début 98, c'est l'équipe de Neversoft qui a recommencé à zéro le développement d'Apocalypse. Techniquement, le résultat a de l'allure. Les couleurs pètent bien, le décor explose joliment, les ennemis ne sont pas trop crétins. Dans certains niveaux, la profondeur de champ est hallucinante et permet de blaster de vraiment très loin, mais basta la stratégie. Apocalypse se transforme à s'y méprendre en un One (sorti il y a un an) où Bruce Willis se serait paumé. Evaporé le concept original, reste un jeu de tirs à licence qui, à l'heure actuelle, nous a laissé sceptiques.

La sortie de Tenchu, concurrent potentiel de Metal Gear Solid, est prévue pour octobre 98

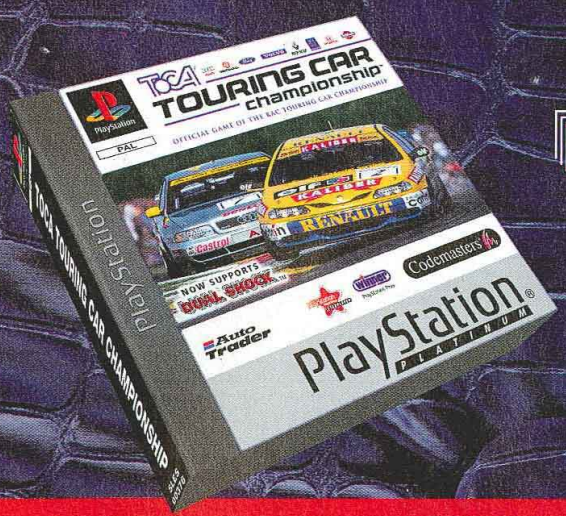
TOCA TOURING CAR championship

UN MAXIMUM

DE VIBRATIONS

SUR LA VERSION

PLATINUM



LE PREMIER TITRE PLATINUM COMPATIBLE

DUAL SHOCK™

169F*

93% CONSOLES NEWS

91% JOYPAD

★★★★★ Hit CD CONSOLES

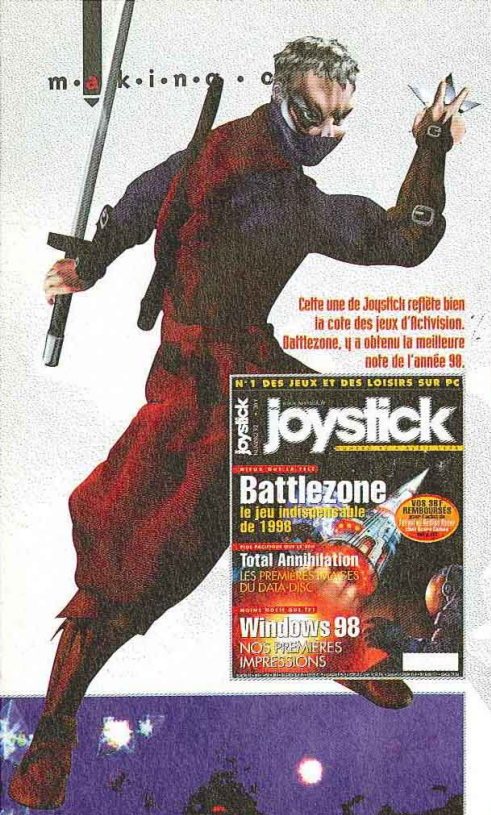
Codemasters

www.codemasters.com

PlayStation® PLATINUM

© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks of TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

*Prix public conseillé



Cette une de Joystick reflète bien la cote des jeux d'Activision. Battlezone, il a obtenu la meilleure note de l'année 98.

Asteroids (novembre 98) remet au goût du jour un grand classique du shoot pour moins de 200 francs.

Dans X-Men (printemps 99), on plongera dans l'Age of Apocalypse du comic book avec treize personnages dont certains ont été entièrement réinventés pour l'occasion. Au programme, des costumes et des super pouvoirs nouveaux (96 coups pour chaque perso) pour une histoire qui évoluera en temps réel en fonction de ce que vous accomplirez.

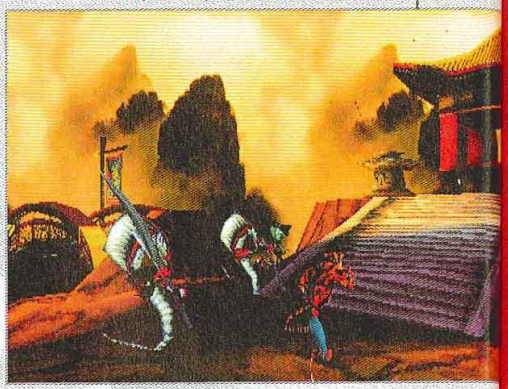
Bruce sur la mauvaise pente

Neversoft est certes l'équipe qui a réalisé l'adaptation de MDK sur PlayStation (pas mal), mais c'est aussi celle qui a développé Skeletton Warriors (pour Virgin I.E.), lequel n'était pas franchement un chef-d'œuvre. En PC, Activision fait de plus en plus appel à des studios de développement extérieurs. Mais autant sa réputation lui permet de les trier sur le volet, autant il semblerait que ce ne soit pas encore le cas pour les développeurs consoles. Pour la première adaptation des X-Men en 3D, par exemple, c'est l'équipe anglaise de Syrox qui a été recrutée. S'attaquer à la fois à Namco (Tekken, la référence en 3D) et à Capcom (la série des X-Men en 2D) n'est pas une mince affaire, surtout quand on développe son premier jeu en 3D et qu'on n'a qu'Eternal Champions (Megadrive et Mega CD) pour référence passée. Mais sait-on jamais ?

Activision cherche le Graal

Les deux derniers jeux annoncés pour la fin de l'année (si l'on excepte l'adaptation d'Asteroids), T'ai Fu et Tenchu, ne semblent pas mauvais, mais... T'ai Fu est développé par Dreamworks Interactive, cette société appartenant entre autre à Steven Spielberg et qui, au cinéma, propose des longs métrages comme Small Soldiers où il faut sauver le soldat Ryan. Ce développeur s'est bâti la réputation de faire des jeux superbes mais injouables, ce qui est plutôt bête pour un soft. Lost World, qu'il avait développé pour Electronic Arts, était tellement difficile à jouer que l'éditeur a été obligé de le commercialiser avec les codes ! Certes, l'équipe de T'ai Fu est différente de celle de Lost World. Le jeu est également superbe mais les développeurs ont l'air très préoccupé par les questions de jouabilité. Alors attendons sagement le test de ce soft de plates-formes et d'action... Pour Tenchu, le problème est autre. Il n'est même pas lié aux développeurs ou au jeu en lui-même. Sur ces plans-là, tout semble impeccable. Les développeurs viennent de Sony Music Entertainment. L'action se passe au Japon et se teinte d'un peu d'aventure et de pas mal de tactique puisqu'il s'agit de s'infiltrer dans différents lieux sans se faire repérer. Un concept original pour une réalisation tout à fait honorable. D'autant plus que la version européenne n'est pas identique à son homologue japonaise : certains niveaux ont été changés et l'Intelligence Artificielle a soi-disant, subi un lifting. Mais il n'en reste pas moins que Tenchu a un problème majeur qui s'appelle Metal Gear Solid de Konami. Toujours prévu à la fin du mois de novembre, le jeu d'Hidéo Kojima reste le titre d'action tactique le plus attendu de l'année. Autant dire que Tenchu ne fait pas le poids.

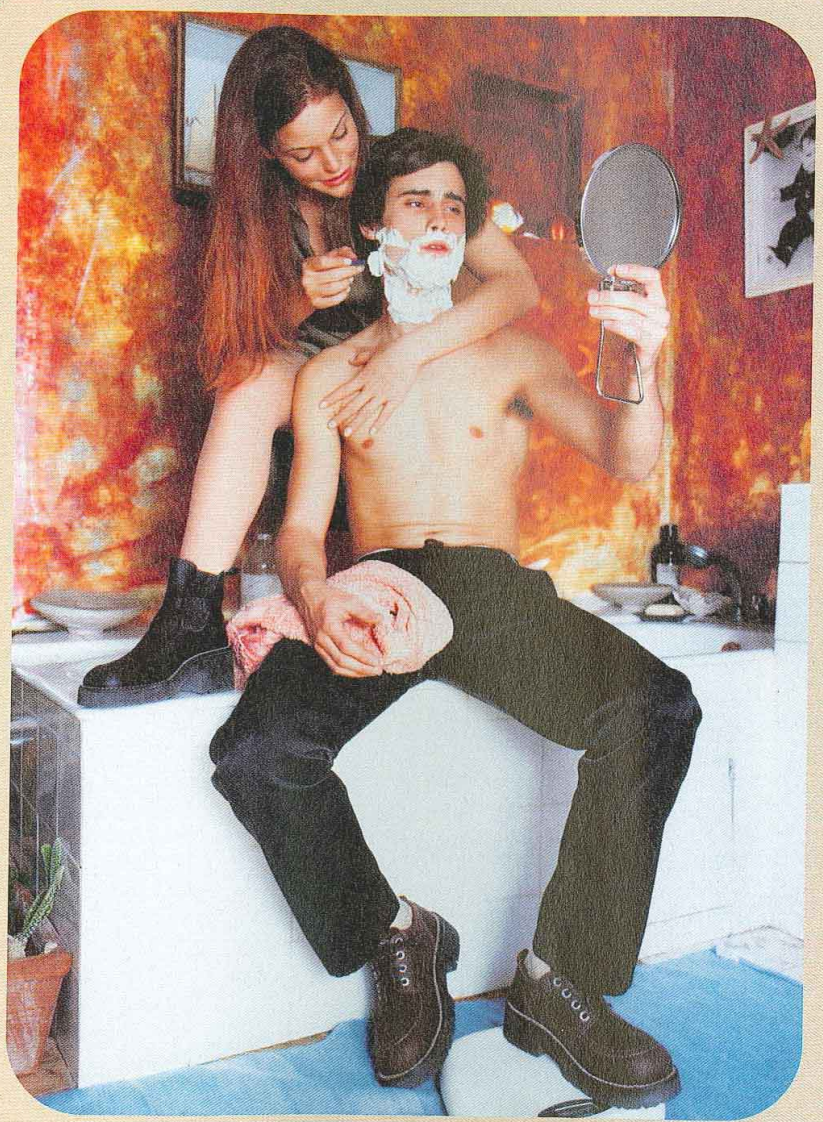
Au cours des 22 niveaux de T'ai Fu (novembre 98), vous, le tigre combattant, dernier survivant de votre clan, apprendrez à maîtriser tout un tas d'énergies différentes. Ainsi de 15 mouvements au départ, vous finirez avec une centaine environ.



La chance du débutant

Pour Activision, ce n'est que le début. Le manque d'expérience dans le domaine des jeux sur consoles reste le plus gros handicap de l'éditeur américain. Les premiers titres à paraître en Europe seront autant d'essais pour celui qui, sur PC, décroche la vedette à chaque nouvelle production. L'année 1999 devrait apporter son lot de surprises. La PlayStation pourrait bien être une initiation, un apprentissage, en attendant une PlayStation 2 qui ne devrait maintenant plus tarder à faire parler d'elle. La stratégie d'Activision semble claire et réfléchie. Reste maintenant à savoir si les développeurs qui gravitent autour de l'éditeur seront à même de nous étonner en rivalisant avec les ténors du développement sur console comme Capcom, Namco, Psygnosis, Codemasters ou Konami. A Activision de relever le défi.

Have a Kickers day



KICKERS®
LA LEGENDE EN MARCHE

EUROKA
Exclusive Licensee of Kickers International B.V.
Liste des points de vente disponible au : 02 51 43 15 31

GRANDE PREMIERE
DANS VOTRE MICROMANIA !

Démonstration non stop de Tekken 3

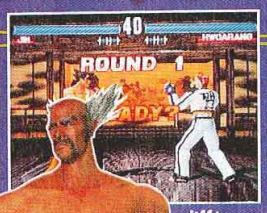
SAMEDI 12 & MERCREDI 16 SEPTEMBRE

Venez découvrir tous les coups, tous les personnages, toutes les techniques de Tekken 3.

Un démonstrateur sera à votre disposition pendant ces 2 jours exclusifs !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



Le nouveau Hit de Sony/Namco avec plus de 20 personnages en haute résolution ! Retrouvez les différents modes de jeu : practice, team battle... À vous de mener vos combats enragés et soyez le champion du tournoi de poing de fer !

Un cadeau surprise sera offert* avec l'achat du jeu pendant ces 2 journées exceptionnelles !

** Sur présentation de cette publicité vous sera remis un Polo ou une Sacoche PlayStation. Dans la limite des stocks disponibles.*

Disponible Début Sept.

NEW

Pour jouer Tekken 3 de A à Z

LE GUIDE OFFICIEL TEKKEN 3 EST DISPONIBLE EN MAGASIN

NEW

*Retrouvez l'atmosphère unique du succès cinématographique 97 de **Luc Besson** : 2 personnages, **Leeloo et Korben Dallas aux aptitudes variées et multiples** et **2 intrigues** pour contrer l'ultime invasion d'extra-terrestres maléfiques : **15 missions dans un environnement interactif.***

Disponible Mi-Sept.

NOUVEAU PRIX

LE VALUE PACK : LA PLAYSTATION

+ 2 Manettes + 1 Carte Mémoire

990F*

NEW

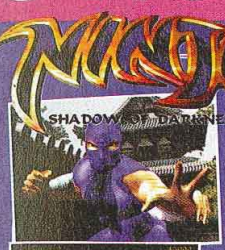
*Un **conte magique** dans un univers entièrement en **3D** où les dragons crachent du feu et les sorcières jettent des sorts. **Dialoguez** avec les habitants des villages, **achetez et vendez** du matériel. Design très soigné, **scènes d'action offrant 4 possibilités :** utiliser un objet, se défendre, attaquer et user de votre pouvoir magique...*

Disponible Mi-Sept.

Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !! **GRATUIT**

** Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30 septembre 98. Les dates de sortie des jeux sont données à titre indicatif. Les éditeurs peuvent modifier les dates de sortie des jeux.*

8 NOUVEAUX MICROMANIA



NEW

*Ce beat'em all ravira les anciens joueurs de consoles 16 bits ! Jeu d'arcade très fin, graphiquement réussi : **6 ennemis en simultané à l'écran, des mvts de caméra et des tonnes d'effets visuels**, le tout dans un Japon médiéval et une ambiance sonore. **10 niveaux** avec la possibilité d'enchaîner coup de pied, coup de poing avec des combos dévastateurs...*

Disponible Fin Sept.

NEW

*L'ancienne version était excellente ! La nouvelle est encore **plus rapide** avec de **nombreuses possibilités d'actions**, un **graphisme exceptionnel**, des **équipes supplémentaires** et l'**IA accrue** pour une **durée de vie importante**.*

Disponible Mi-Sept.

NEW

*Découvrez un héros bien connu dans des aventures inédites mais aussi dans un **style de jeu** tout à fait **novateur** : Duke se déplace désormais sous vos yeux dans des décors **3D à la beauté révolutionnaire :** graphismes haute résolution, effets de lumière dynamiques, **4 mondes (moderne, western, médiéval, romain), grande variété d'armes** en rapport avec les époques, **mode multi-joueurs en écran splitté** avec une option Duke-match...*

Disponible Fin Sept.

NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE

avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

* Sauf sur les Consoles
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

MICROMANIA FORUM DES HALLES 2 NEW
1, rue des Pirouettes - Niveau 2
75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA ORLÉANS NEW
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50

MICROMANIA VITROLLE NEW
C. C. Carrefour Vitrolle
13741 Vitrolle - Tél. 04 42 77 49 50

MICROMANIA ECULLY NEW
Carrefour Grand-Ouest - 69130
Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

MICROMANIA MAYOL NEW
Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04

MICROMANIA ANNECY NEW
C. C. Auchan-Épagny - 74330 Épagny
Tél. 04 50 24 09 09

MICROMANIA NANTES NEW
C. C. Beaulieu - 44000 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96

MICROMANIA AUBAGNE NEW
C. C. Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS DANS LES NUAGES
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 - A côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

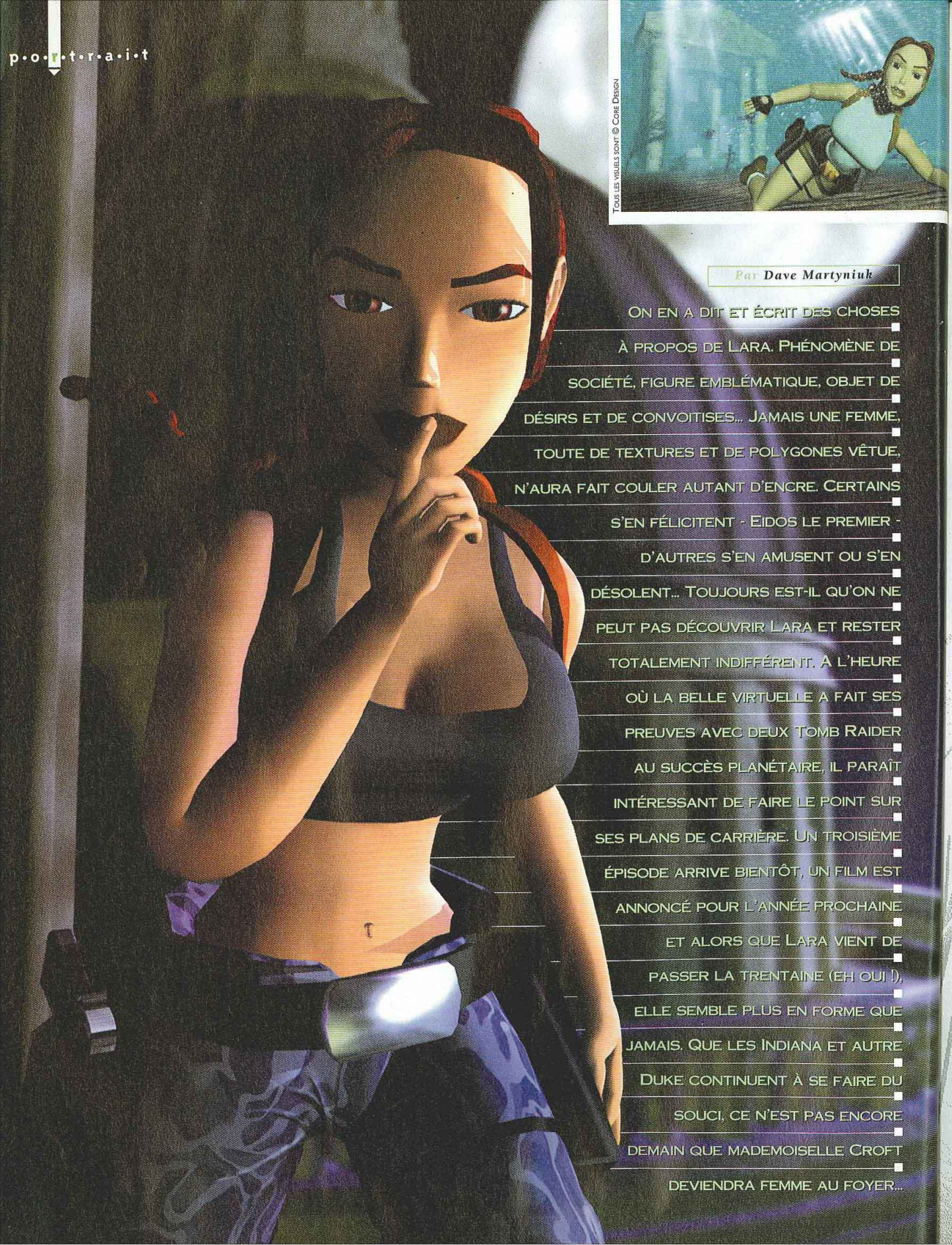
MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

GARANTIE MICROMANIA
1 AN
SUR TOUS LES JEUX

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30 septembre 98. Les dates de sortie des jeux sont données à titre indicatif. Les éditeurs peuvent modifier les dates de sortie des jeux.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.



TOUS LES VISUELS SONT © CORE DESIGN

Par **Dave Martyniuk**

ON EN A DIT ET ÉCRIT DES CHOSES À PROPOS DE LARA. PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ, FIGURE EMBLÉMATIQUE, OBJET DE DÉSIRS ET DE CONVOITISES... JAMAIS UNE FEMME, TOUTE DE TEXTURES ET DE POLYGONES VÊTUE, N'AURA FAIT COULER AUTANT D'ENCRE. CERTAINS S'EN FÉLICITENT - EIDOS LE PREMIER - D'AUTRES S'EN AMUSENT OU S'EN DÉSOLENT... TOUJOURS EST-IL QU'ON NE PEUT PAS DÉCOUVRIR LARA ET RESTER TOTALEMENT INDIFFÉRENT. A L'HEURE OÙ LA BELLE VIRTUELLE A FAIT SES PREUVES AVEC DEUX TOMB RAIDER AU SUCCÈS PLANÉTAIRE, IL PARAÎT INTÉRESSANT DE FAIRE LE POINT SUR SES PLANS DE CARRIÈRE. UN TROISIÈME ÉPISODE ARRIVE BIENTÔT, UN FILM EST ANNONCÉ POUR L'ANNÉE PROCHAINE ET ALORS QUE LARA VIENT DE PASSER LA TRENTAINE (EH OUI !), ELLE SEMBLE PLUS EN FORME QUE JAMAIS. QUE LES INDIANA ET AUTRE DUKE CONTINUENT À SE FAIRE DU SOUCI, CE N'EST PAS ENCORE DEMAIN QUE MADEMOISELLE CROFT DEVIENDRA FEMME AU FOYER...

L

L

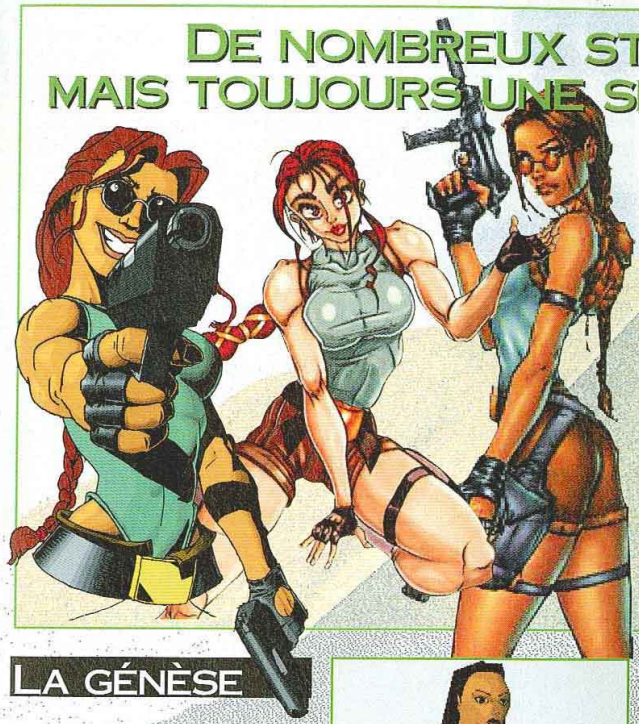
LA C

L'a
pr
co
s'est dév
veau de
chez Co
l'époque
Ultima
nieux g
travaille
de jeu...
verra, a
personna
Ne reste
créer, ce
et à en fa
chant. S'
type habi
fré aux m
apparaît
surgissan
novembr
la décou
gones fiè
regards l
public es
lions de
hormone
Lara leu
tremblen

LARA CROFT

LA BELLE EST LA BÊTE

DE NOMBREUX STYLES, MAIS TOUJOURS UNE SEULE LARA



On connaît la Lara qui se balade sur nos écrans, mais il en existe d'autres, nées sous la plume de différents artistes. Etonnant, emballant, surprenant, le résultat ne laisse jamais indifférent. Voici, pour le plaisir des yeux, Lara comics, Lara manga, Lara noir et blanc...

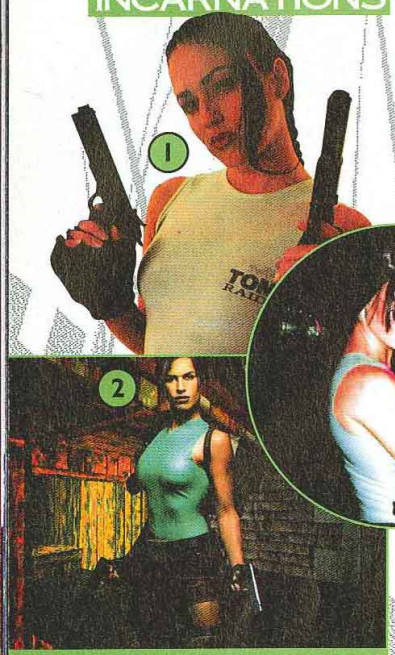
LA GÉNÈSE

Lara n'a été, dans un premier temps, qu'un concept, une idée qui s'est développée dans le cerveau de Toby Gard, designer chez Core Design en 1996. A l'époque des Doom et autres Ultima Underworld, l'ingénieux garçon décide de travailler sur le même type de jeu... mais dans lequel on verra, au premier plan, le personnage qu'on manipule. Ne reste alors plus qu'à le créer, ce fameux personnage, et à en faire quelqu'un d'attachant. S'éloignant du stéréotype habituel du macho balafré aux muscles saillants, Lara apparaît alors. Telle Vénus surgissant des flots, c'est en novembre 96 que le monde la découvre, ses 380 polygones fièrement exposés aux regards les plus lubriques. Le public est touché. Des millions de jeunes mâles, les hormones en éveil, font de Lara leur coqueluche. Ils tremblent avec elle en partageant ses aventures et s'y attachent de façon presque déraisonnable. Même les filles - certes dans une moindre mesure - s'intéressent à cette héroïne au caractère bien trempé qui fait tellement parler d'elle.

ET L'HISTOIRE CONTINUE...

1997 est l'année Lara Croft. Le succès se confirme : Tomb Raider se vend par million, l'égérie d'Eidos paraît sur la couverture de nombreux magazines (voir encart correspondant), U2 joue à Wembley et fait profiter son public d'une vidéo de Lara sur le morceau Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill Me, on découvre Rhona Mitra à l'E3 d'Atlanta, Tomb Raider II sort en novembre et connaît lui aussi un succès prodigieux... Tout est fait pour que Lara surfe sur la vague du succès. Et ça marche ! Quoique virtuelle, elle reçoit des lettres d'amour, des demandes en mariage, le courrier s'empile... Une vraie star. S'acheminant doucement vers l'année 98, le phénomène ne perd pas de son ampleur et un Tomb Raider III est annoncé. Eidos ne laisse pas au soufflé Tomb Raider le temps de retomber, donnant aux fans ce qu'ils attendent. Tant que la qualité et le vrai souci de bien-faire sont au rendez-vous, il n'y a rien à dire...

LARA ET SES INCARNATIONS



1 - Nathalie Cook (Lara 1)
2 - Rhona Mitra (Lara 2)
3 - Nell McAndrew (Lara 3)

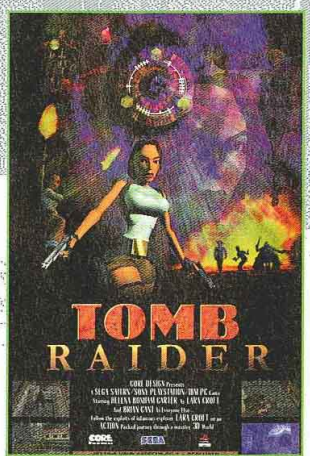
Tomb Raider II, le magazine VSD (un truc à lire le week-end) propose un numéro hors série dans lequel Vanessa Demouy (Classe Mannequin, Coeur Caraïbes... souvenez-vous) incarne notre aventurière. La séance de photos se révélera on ne peut plus réussie, et la jolie Vanessa fera, tout au moins sur le papier, une Lara Croft tout à fait convaincante. Mais cette Lara-ci n'est pas une Lara officielle. Et c'est encore au dernier salon d'Atlanta, en juin de cette année, qu'on a fait la connaissance de la remplaçante de Rhona : Nell McAndrew. Jusqu'à quand tiendra t-elle ce rôle ? De toute façon, cela n'a pas grande importance puisque la seule qui compte, finalement, c'est la vraie Lara, celle qui n'existe pas vraiment (!). Là, se trouve la beauté du paradoxe...

«MMMH... CHOLIE FRAULEIN...»

Lara se sent décidément un peu à l'étroit sur les sillons des CD-Rom qui l'accueillent lors de ses aventures, et c'est sans scrupules aucun qu'elle apparaît dans une nouvelle vidéo. En l'occurrence, elle agrémente le clip d'un groupe allemand nommé Die Ärzte (les médecins). Le travail a été effectué par une entreprise appelée SZM Studio et les logiciels utilisés sont Softimage 3D (pour la modélisation) et Maki Talk (pour la synchronisation des lèvres). Voilà, vous avez des images mais c'est quand même mieux quand on les voit bouger... A signaler que c'est toujours en Allemagne qu'est sorti un album intitulé A Tribute to Lara Croft. On y retrouve des morceaux de groupes plus ou moins connus (Faith no More, Depeche Mode, Apollo Four Forty, etc.). La connexion directe avec Lara est floue, mais bon...

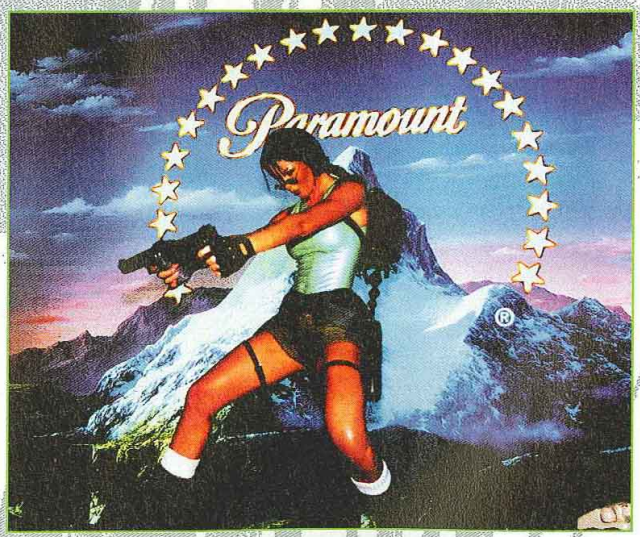
LARA SUR GRAND ÉCRAN

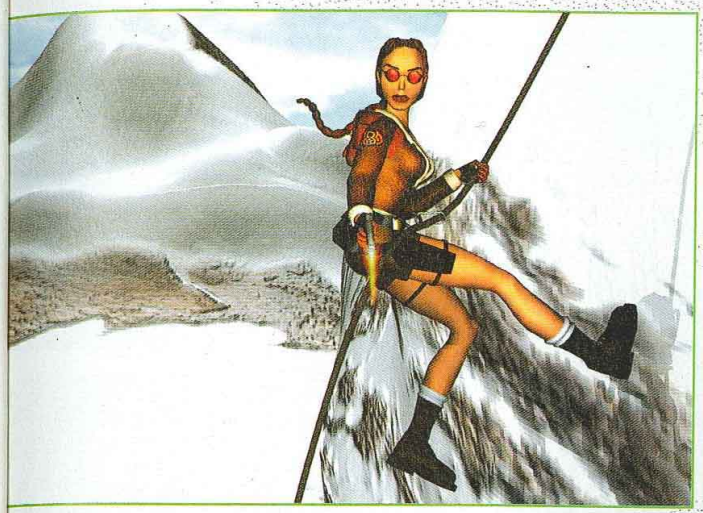
Virtuelle, Lara l'est indubitablement. Toutefois, le côté cyberbabe de la belle peut également s'exprimer au travers d'avatars humains. C'est ainsi que les fans ont pu faire la connaissance de Nathalie Cook, pendant l'ECTS de 1996. Assez peu connue, cette première incarnation de Lara n'a eu droit qu'à une apparition dans le magazine anglais PC Zone (décembre 96) avant de glisser petit à petit dans l'oubli. C'est alors Rhona Mitra qui prend sa place. On la découvre pendant l'E3 d'Atlanta, en juin 97. Elle remportera un succès beaucoup plus important que Nathalie Cook, profitant de la vague médiatique accompagnant Tomb Raider et jouant sans complexe de son avantageux physique (que son père, chirurgien-plastique, lui ait refait la poitrine ou non n'est désormais plus un sujet de discussion à la mode). Ravis, les fans la portent aux nues et Rhona connaît alors son heure de gloire. Néanmoins, tout s'arrête quelques mois et un disque raté plus tard (au pilori Dave Stewart !). Eidos et Rhona ne semblent plus sur la même longueur d'ondes, et dans ce genre de situation, c'est a priori toujours l'employeur qui gagne... Au moment où sort



La sortie de Tomb Raider (le jeu) annoncée façon affiche de film. Prémonitoire...

C'est officiel, un film est en préparation. Eidos et Paramount Pictures ont signé un accord. Le producteur de ce film devrait être Lawrence Gordon qui s'est auparavant occupé de films tels que 48 Heures, Die Hard ou encore Predator. En passant cet accord, Eidos espère élargir le champ des possibilités offertes par le personnage de Lara (comprendre : la rentabiliser à mort), tandis que Paramount s'appuie sur les quelques six millions de Tomb Raider I et II vendus de par le monde pour se persuader que le film - prévu pour fin 99 - sera forcément un succès. Le temps sera seul juge... Reste à savoir qui incarnera Lara... Les rumeurs vont bon train mais aucune annonce officielle n'a, à ce jour, été faite.





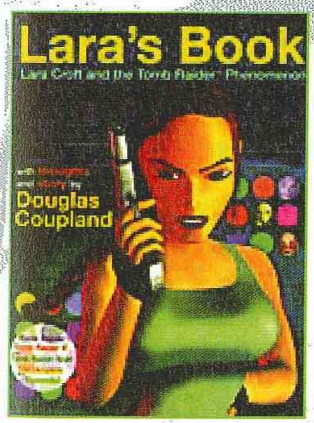
AND THE WINNER IS...

Lara fait des émules, et il n'est pas rare de trouver des photos de jeunes filles tentant de ressembler à leur idole. Evidemment, dès qu'on s'écarte des standards de qualité Vanessa Demouy ou poulettes de luxe de chez Eidos, le résultat n'est pas toujours probant. Enfin bon, c'est l'intention qui compte. Moi je vote pour la photo en noir et blanc. Pas grave si elle a oublié son déguisement...

«ET AVEC ÇA, JE SUIS COMMENT ?»

Lara est une femme. Elle possède donc une vaste garde-robe. En plus de son inséparable short et de son justaucorps vert pâle, la jolie brunette dispose de tout un tas de tenues qu'elle sait sortir aux moments adéquats : combinaison de plongée, bikini, petit haut moulant avec treillis, robe longue, blouson d'aviateur... Dommage qu'elle ne nous fasse pas profiter de toutes ces tenues lors de ses aventures.

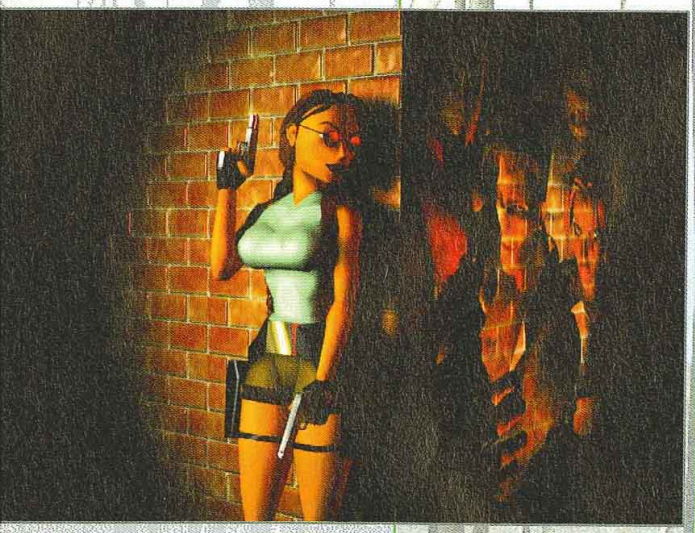
LARA EN V.O.

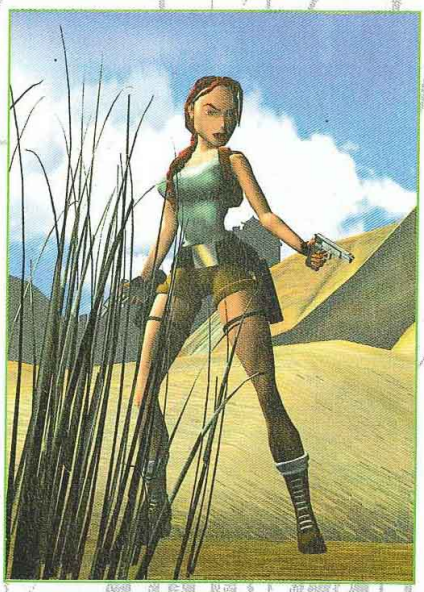


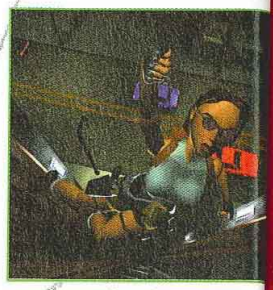
Il y en a des choses à dire sur Lara. Je m'en suis aperçu en rédigeant ce dossier. C'est aussi ce qu'ont dû se dire Douglas Coupland et Kip Ward, les auteurs de Lara's Book : Lara Croft and the Tomb Raider Phenomenon édité par Prima Publishing (je ne vais pas vous faire l'affront d'une traduction, quand même). Paru en juillet, ce livre réunit des tonnes d'éléments liés à l'univers de Tomb Raider : aides de jeu, pléthore de visuels, interviews, merchandising... C'est dense et ça part dans tous les sens. Enfin, c'était juste histoire de dire que ça existait car apparemment le bouquin n'est pas prévu en français.

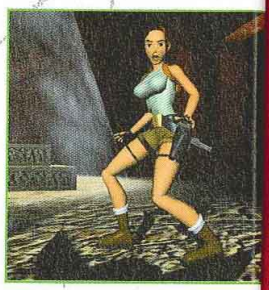
GUEST STAR

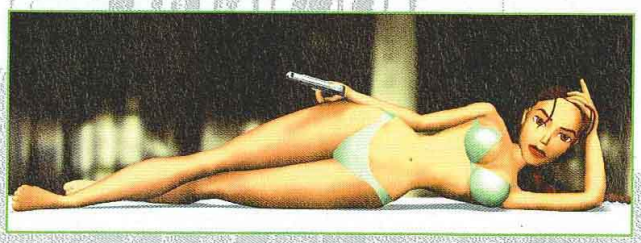
Lara est si connue qu'Eidos s'en sert même pour promouvoir d'autres produits. La preuve ici avec Fighting Force. Si après certains se plaignent en disant : «c'est quoi ce délire, Lara Croft elle n'est même pas dans le jeu ?» faudra pas s'étonner. Comment, le jeu est sorti il y a plusieurs mois et personne ne s'est plaint ? Ouais, bah, ça aurait pu...











ALORS, L'AVENIR ?

L'avenir c'est dans pas longtemps. Le test Tomb Raider III sera déterminant. Les fans se jetteront-ils sur ce nouvel épisode avec autant d'engouement que sur les deux premiers, ou seront-ils attirés vers d'autres horizons ? Car Lara n'est plus la seule dans son créneau (Duke vient jouer les trouble-fête sur PlayStation : Time to Kill, Indy sur PC : Indiana Jones and the Infernal Machine,...) et il faudra désormais compter avec la concurrence. Et puis la sortie de TRIII a été quelque peu sujette à polémiques. Certains reprochent, en effet, à Eidos de se servir sans vergogne du phénomène Lara et de ne pas innover assez. Toby Gard et Paul Douglas, deux pionniers de l'aventure Tomb Raider (ils ont quitté Core Design, ne désirant pas travailler sur les suites proposées qu'ils ne jugeaient pas assez riche en nouveautés) déclarent ainsi que «la série est bonne, mais qu'il faut savoir emmener Lara dans différentes directions» et que «Tomb Raider III sort trop vite, mais qu'Eidos en a besoin, vu qu'ils n'ont pas d'autres très gros titres pour Noël». Bref, si Lara possède un potentiel énorme, il ne faut pas le gâcher en sortant des produits de qualité moyenne ou médiocre. C'est bien ce qui pourrait arriver de pire. Croisons donc les doigts pour que TRIII, d'abord, puis le film, ensuite, remportent un succès mérité. Lara Croft sera t-elle encore une figure emblématique au XXIe siècle ? C'est tout le mal qu'on lui souhaite...

PARCE QUE JE LE VAUX BIEN...

Lara a fait la couverture de très nombreux magazines. La plupart d'entre eux sont, évidemment, liés aux jeux vidéo, mais bien d'autres titres se sont également intéressés au phénomène. TIME Digital, un célèbre magazine anglais super sérieux, a même fait une top list des 50 personnes les plus influentes de l'année 97 (dans son numéro d'octobre), et devinez qui c'est qu'était dans la liste à côté de Steve Jobs (Apple), Bill Gates (maître du monde) et George Lucas (ou Skywalker) ? Bah, la petite Lara bien sûr. Il paraît que chez Eidos, ils étaient super fiers... On le serait à moins.

© 1998 Psygnosis Limited. Développé par Vo

ombreux
ux sont,
nais bien
ressés au
magazine
op list des
année 97
z qui c'est
s (Apple),
Lucas (ou
r. Il paraît
s... On le

PSYGNOSIS

VISUAL SCIENCES

PlayStation

Ferrari

RÈGLE 85a

'Tous les pilotes engagés dans le Championnat seront pesés, revêtus de leur équipement de course complet.'

Règlement sportif de la FIA.

Formula One 98. L'OFFICIEL.

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

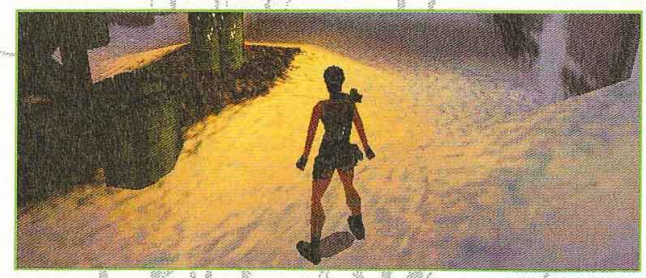
FORMULA 1 98

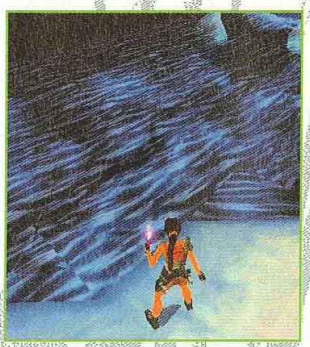
LICENCE OFFICIELLE

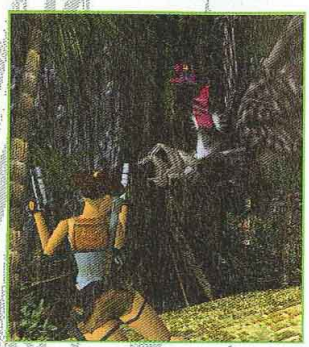
© 1998 Psygnosis Limited. Développé par Visual Sciences. Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou © de Psygnosis Ltd. Formula One 98 est un jeu Officiel de la FIA Formula One World Championship. Edité sous licence de la FIA. Tous Droits Réservés. "PlayStation" et "Playstation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

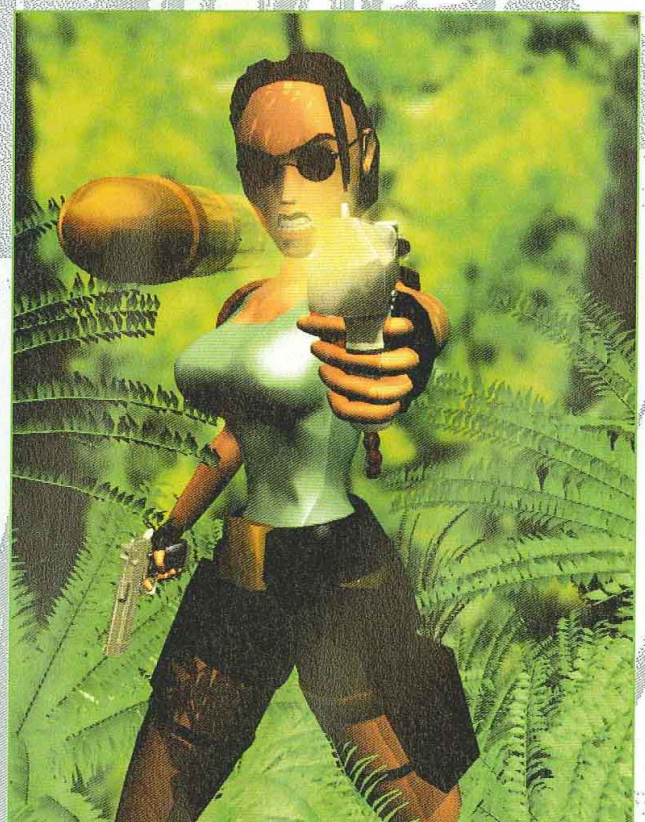
TOMB RAIDER III

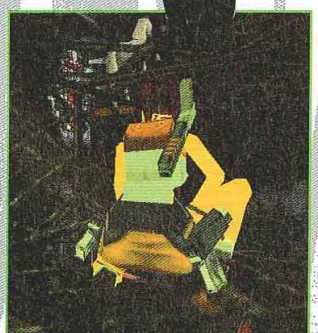
LE TROISIÈME ÉPISODE DES AVENTURES DE LARA APPROCHE À GRANDS PAS. D'ICI NOËL, LES AMOUREUX DE LA BELLE AVENTURIÈRE POURRONT ENCORE UNE FOIS S'ADONNER AU PLAISIR DE LA CONTEMPLER ET DE VIVRE AVEC ELLE DES MOMENTS INTENSES. LES INFORMATIONS CONCERNANT CE NOUVEL ÉPISODE SONT DE PLUS EN PLUS PRÉCISES, ET ON PEUT MAINTENANT VOUS EN FAIRE PROFITER. IL SUFFIT DE LIRE...

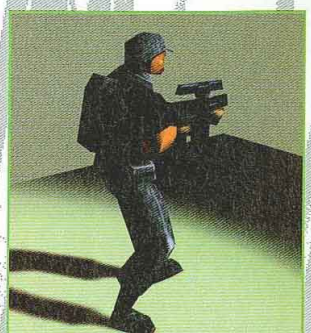










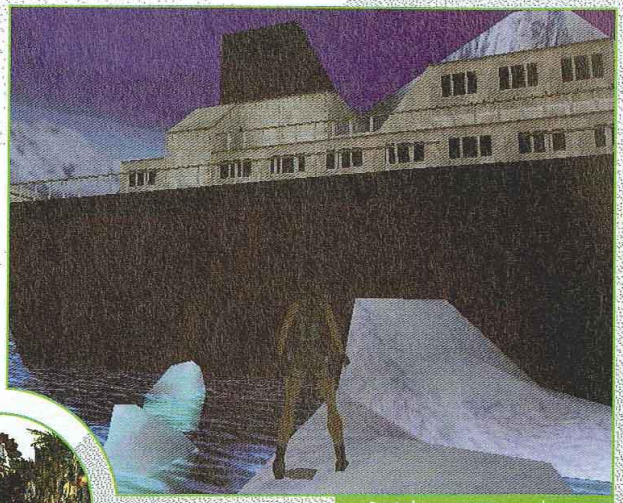


Tomb
tract
suite
A l'annonce
professionnels
tatifs. Et la dé
jeu, à l'E3 d'A
n'a pas rassu
Contraireme
avaient été fai
TRIII complèt
blait bien, au
vel» opus uti
moteur 3D i
ses limites bie
pourtant, les
lées et, avec e
peu dissipé. L
n'était qu'une
vraisemblable
moteur 3D es
grammé à 80
résultat) et de
tions ont é
d'abord, TRIII
Voilà qui devr
ardeurs de to
taient pas le re
PlayStation. U
porté au nive
bugs d'afficha
maintenant, b
ce qui concer
Lara, il sera ce
te : l'eau gicle
vaguelettes, les
plus subtils;
douilles, les im
sur les murs,
pris en compte
nous promet
des oreilles (!).
si grand, on se
mage de ne pó

Accrochée sous un pont
ce passage avec le ba

Tomb Raider III a eu ses détracteurs, nous les premiers, suite à notre passage à Atlanta. A. l'annonce d'un autre épisode, les professionnels se sont montrés dubitatifs. Et la découverte d'un niveau du jeu, à l'E3 d'Atlanta fin mai début juin, n'a pas rassuré beaucoup de monde. Contrairement aux promesses qui avaient été faites, à savoir de sortir un TRIII complètement innovant, il semblait bien, au contraire, que ce «nouvel» opus utilisait toujours le vieux moteur 3D inhérent à la série, avec ses limites bien connues. Et pourtant, pourtant, les semaines se sont écoulées et, avec elles, le doute s'est peu à peu dissipé. Le niveau présenté à l'E3 n'était qu'une ébauche qui ne sera vraisemblablement pas utilisée. Le moteur 3D est censé avoir été reprogrammé à 80 % (on attend de voir le résultat) et de nombreuses améliorations ont été apportées. Tout d'abord, TRIII est en haute résolution. Voilà qui devrait calmer les furieuses ardeurs de tous ceux qui ne supportaient pas le rendu grossier de TR sur PlayStation. Un effort manifeste a été porté au niveau des textures et des bugs d'affichage, et le jeu se veut, maintenant, beaucoup plus clean. En ce qui concerne l'environnement de Lara, il sera cette fois bien plus réaliste : l'eau gicle en gerbes ou fait des vaguelettes, les effets de lumière sont plus subtils, les armes éjectent les douilles, les impacts de balles restent sur les murs, le mauvais temps est pris en compte, etc. Détail rigolo : on nous promet même que Lara aura des oreilles (!). Si le souci du détail est si grand, on se dit qu'il est bien dommage de ne pouvoir la déshabiller...

PLUS DE POSSIBILITÉS ET DES ENNEMIS CETTE FOIS INTELLIGENTS



Des icebergs, un gros paquebot... Où est Leonardo ?

Question mouvements, Lara pourra effectuer toutes les actions qu'on lui connaît déjà (tirer, sauter, faire des roulades, s'agripper...) mais elle ajoute à cela d'intéressantes nouveautés. La première d'entre elles est le dash qui vous permet de courir très vite pendant un court instant. On imagine les passages de folie dans lesquels il faudra utiliser cette capacité à bon escient. Lara pourra aussi avancer de liane en liane ou encore marcher à quatre pattes. De façon plus pratique, elle sera capable d'ouvrir une porte en tournant simplement la poignée (plus besoin de levier immense) ou de ramasser un objet sur une table sans avoir à monter sur cette dernière. Des détails, certes, mais bon... En ce qui concerne l'Intelligence Artificielle des ennemis humains et des animaux, TRIII n'a strictement rien à voir avec ses prédécesseurs. Désormais, par exemple, un adversaire blessé ne se jettera plus bêtement sur vous alors que vous le criblez de balles, mais essaiera plutôt de se mettre à l'abri afin de récupérer des forces. De même, un groupe de tigres que vous croisez ne vous attaquera pas systématiquement. Les animaux sauvages vous jugeront, essaieront peut-être de vous encercler ; la meilleure façon de vous en sortir étant d'abattre le mâle dominant (a priori ce devrait être celui qui fait miaou le plus fort). La plupart des animaux seront effrayés par la lueur de vos torches ou de vos coups de feu, mais finiront cependant par s'y habituer. Et puis, il y a les ennemis plus sournois : piranhas, serpents cachés dans les hautes herbes, singes malicieux volant votre équipement... Il faudra donc prendre en compte tous ces éléments pour survivre dans le monde, qu'on devine impitoyable, de TRIII.

Accrochée sous un pont, Lara doit franchir ce passage avec le bon timing. Sinon...

UNE PLUS GRANDE LIBERTÉ D'ACTION

Les quinze niveaux qui vous attendent vous feront visiter les îles du Pacifique Sud, les jungles de l'Inde, les rues malfamées de Londres, les étendues glacées de l'Antarctique ou encore la fameuse Area 51 (Roswell Land) dans le Nevada. Libre à vous de vous attaquer à ces différents lieux dans l'ordre qui vous plaira. De même, vous pourrez choisir votre système de sauvegardes : avec des cristaux (à la TR premier du nom) ou bien sans (TRII). Sans, c'est évidemment plus facile (sauvegarde à tout moment) mais un certain nombre de choses vous sera caché. Cruel dilemme... Côté liberté de choix, Lara rencontrera dans le jeu une bande de mercenaires à laquelle elle décidera de s'allier ou non. Cela changera bien évidemment quelque peu le déroulement du jeu. Bref, si Eidos ne cache pas son envie de rentabilité (sortie à Noël, tout ça...), il semblerait tout de même que le soft ne soit pas du genre à être bâclé. Après avoir vu tourner TRIII dans les studios de Core Design en Angleterre, nous sommes quelque peu rassurés. Reste à avoir le jeu entre les mains pour vous donner un avis définitif sur la chose, ce qui n'est plus qu'une question de semaines maintenant...

Par Benjamin Janssens

Quoi de neuf dans la Tour de B

Editeur/ Développeur : Psygnosis - Sortie prévue en novembre 98

ODT. Derrière ce titre énigmatique se cache pourtant une grande aventure mêlant action et jeu de rôles. Quoi de neuf depuis notre dernier face à face ? Plein de choses. Les persos portent tous des noms zarbis (le caporal Ike-Hawkings, Julia Chase, Maxx Havoc et Solaar le mago), les angles de caméra ont été améliorés et les développeurs sont presque parvenus au terme de leur dur labeur. Bientôt, très bientôt, vous pourrez donc être le héros de ce que Jean-Baptiste Bolcato, réalisateur soumis à la question en fin de numéro, considère comme «une histoire hors du commun et hors du temps». Un produit 100 % français qui fait référence, pour les connaisseurs, à un jeu aussi original que difficile intitulé Chaos Engine des Bitmap Brothers sur Super Nintendo et Megadrive. En attendant, il vous reste cette héroïne pas comme les autres, aux formes sympathiques. Un sacré caractère en plus !

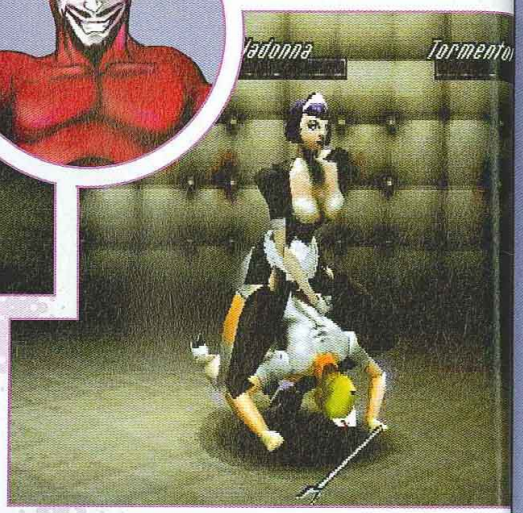
Babel ?

Par Edouard Duchamp

Dans la course à la violence et au non-sens, les Américains viennent de franchir une nouvelle étape avec Thrill Kill et son ambiance complètement sadique et décadente.

Thrill Kill

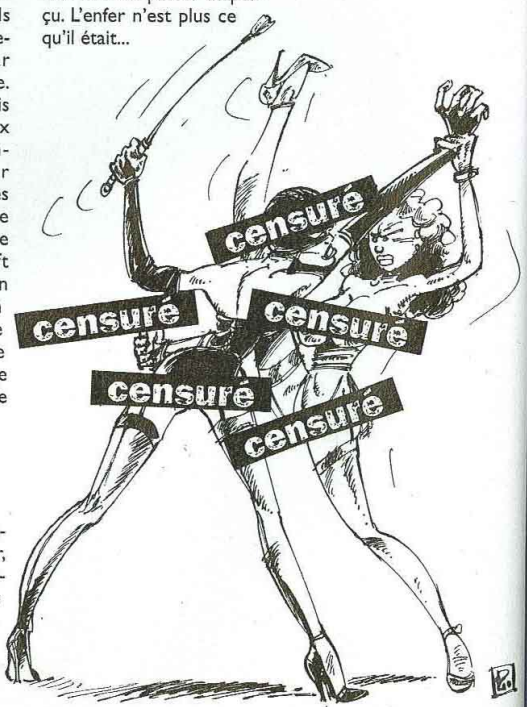
Editeur : Virgin Interactive - Disponibilité : octobre 98

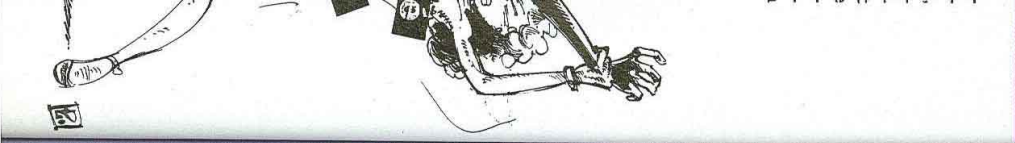


Lorsqu'on est très méchant, on finit généralement aux enfers. Mais une fois aux enfers, que fait-on ? C'est en tentant de répondre à cette question que les créateurs de Thrill Kill ont inventé le jeu le plus malsain de l'histoire de la PlayStation. Le soft met en scène 8 affreux personnages les plus sadiques et les plus immoraux possible, comme Violet la contorsionniste violée dans sa petite enfance qui tue les hommes pour se venger ou encore Cleetus le fils d'un amour congénital devenu paysan cannibale par manque de santé mentale. Ces personnages une fois décédés se retrouvent aux enfers et doivent combattre entre eux pour distraire le propriétaire des lieux : le diable. Une fois le dangereux abruti sélectionné, le joueur se retrouve dans un soft dont les règles sont simples : il s'agit d'un jeu de combats à 4 joueurs simultanés en lieu clos, où le dernier survivant est le vainqueur. Les joueurs peuvent s'allier le temps de la mise à mort d'un personnage en particulier puis se terminer dans une lutte fratricide.

Les joies de l'enfer

Bien entendu, les coups restent dans l'ambiance du jeu, car vous pourrez empaler, tordre, mutiler, concasser et même torturer vos adversaires. Au départ les joueurs ne disposent que de coups dits «normaux», mais plus ils resteront en vie dans l'arène de la mort et plus leur jauge «kill» se remplira. Une fois pleine, cette jauge alloue au joueur le pouvoir de tuer directement tout adversaire dont il se sera saisi, donnant lieu alors à des animations monstrueuses. Le combattant pourra alors dévorer ses adversaires, les écarteler, le tout dans une bonne humeur caractéristique des amateurs de tueries sans logique. Sanglant, malsain et sans limite, ce jeu qui secoue déjà la rédaction du magazine sera très loin de passer inaperçu. L'enfer n'est plus ce qu'il était...





En route pour l'Exode d'Abe...

Vous pensiez que les aventures d'Abe étaient terminées ? Lui aussi ! Malheureusement (mais heureusement pour nous), Abe reprend du service pour sauver son peuple de l'emprise des Glukkons qui ont décidé de produire de la bière avec les os de ses défunts congénères. Inacceptable non ? Alors à vous de jouer avec un Abe plus déterminé que jamais : il devra ainsi convaincre les siens de l'aider dans sa quête de liberté, déjouer les pièges des ennemis et si nécessaire, prendre possession de leur esprit... l'Exode d'Abe est une noble et belle aventure. Alors en route !

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

ODDWORLD INHABITANTS

www.xanaweb.com

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

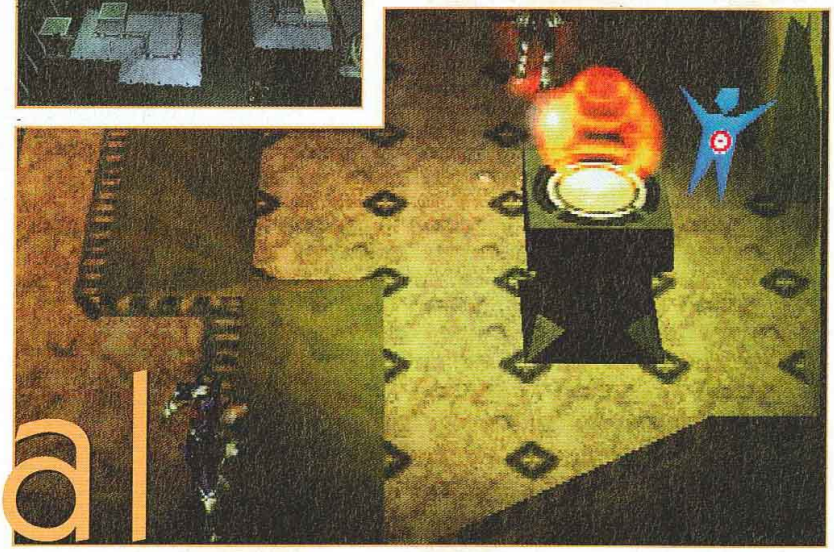
Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives, m€dialect

Par Kendy Ty

La quête de l'originalité n'en finit plus. Entre jeu télévisé et chat perché, Tribal vous invite à courir après des concurrents qui ne reculent devant aucune fourberie pour gagner. Comme dans la vie.

Tribal

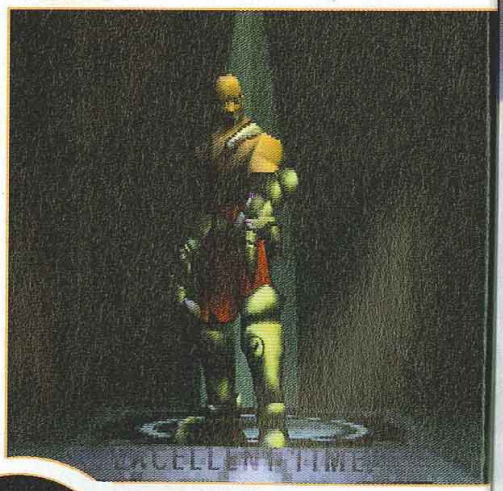
Editeur : Radical Entertainment - Disponibilité : janvier 99



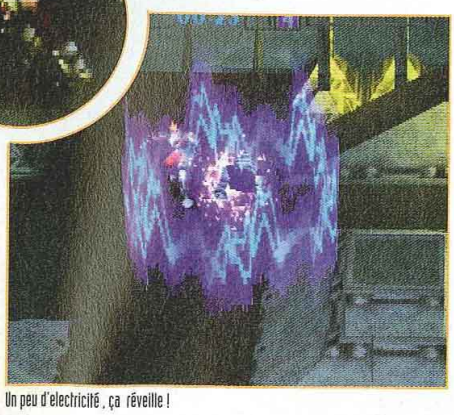
Chaque veille de millénaire s'accompagne de faits étranges. Pour la PlayStation nous assisterons donc à l'émergence d'un nouveau type de jeux que je qualifierais de zarbi. Si Grid Runner avait à son époque bouleversé un temps soit peu les esprits bien pensant en nous proposant un chat perché remanié à la sauce cyber, il semblerait bien que le futur nous réserve une autre surprise de taille avec Tribal.

Les règles du chat perché en l'an 4000

Tribal est le second soft du genre à explorer les méandres mystiques du chat perché. Pourquoi les humains ont-ils besoin de se courir après et de se toucher ? Tant de questions qui trouveront réponses en s'illustrant dans ce titre en 3D à la réalisation surprenante. Vous aurez le choix entre dix personnages aux caractéristiques différentes (vitesse de course, attaque, tir) et plusieurs arènes plus ou moins complexes. Le but du jeu est de se placer le plus rapidement possible sur des faisceaux lumineux sans se faire toucher par son adversaire sans quoi, vous perdez la main et la possibilité d'activer d'autres lumières. En outre, cela vous oblige à vous pourchasser durant de longues minutes avant de remporter une partie. Tribal est donc un titre original qui fera sensation au début de l'année prochaine et attirera les amateurs d'étrangetés ludiques.



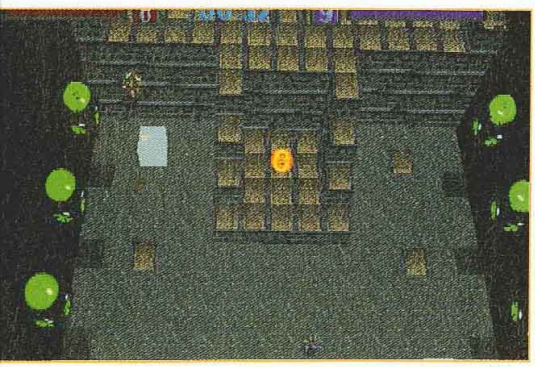
Bravo pour votre record !



Un peu d'electricité, ça réveille !

Certains pouvoirs spéciaux sont spectaculaires.

Voici l'un des quatre spots à allumer.



Venez déc
Yannick N
pendant l
du 2 au 8

PlayStation

Faites le break !

avec 8 des meilleurs tennismen mondiaux :

Michael Chang, Jana Novotna, Gustavo Kuerten, Richard Krajicek, Mark Philippoussis, Amanda Coetzer, Conchita Martinez, Jonas Björkman.

- 8 courts internationaux, 4 revêtements.
- 3 modes de jeu : Smash Tennis, Arcade et Bombe, en simple, double ou tournoi.
- Toutes les règles officielles, tous les coups traditionnels et plus de 30 coups spéciaux.
- Jusqu'à 4 joueurs simultanément et 8 joueurs en tournoi.

Venez découvrir
Yannick Noah All Star Tennis '99
pendant l'Open de Paris à Bercy
du 2 au 8 novembre 1998.

Yannick NOAH
All Star Tennis '99

PlayStation

EUROSPORT FRANCE

13e OPEN de PARIS

http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft (1,29/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

smart dog

© 1997 Ubi Soft Entertainment/Smart Dog. Tous droits réservés. PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Crédits photographiques : Michael Baz & Gianni Ciaccia

Par Benjamin Janssens

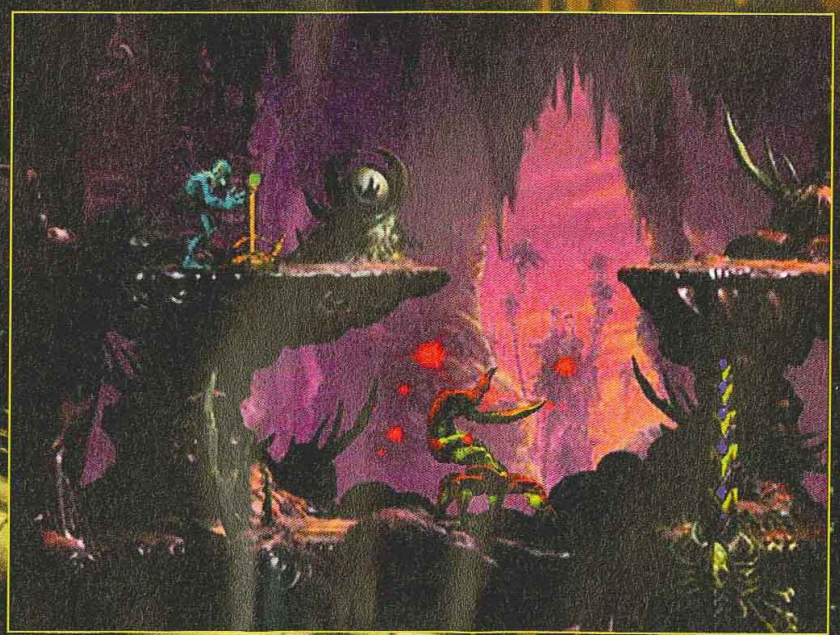
Editeur : GT Interactive - Disponibilité : novembre 98

L'Exode c

Second volet d'un pentateuque

Connaissant Lorne Lanning et Sherry McKenna, les deux fondateurs d'Oddworld, et leur goût pour l'originalité, on aurait presque pu s'attendre à un jeu en odorama. Il est vrai que dans L'Exode d'Abe, le héros malingre fait des vents à n'en plus finir. Il s'en sert même comme d'une arme, sorte de gaz hilarant qui fixe ses adversaires comme des mouches sur du collant.

Cette Exode comporte pas mal de nouveautés. A commencer par la possibilité pour Abe de prendre possession de tous les êtres de son univers, des Sligs, des Glukkons et des Scrabs.



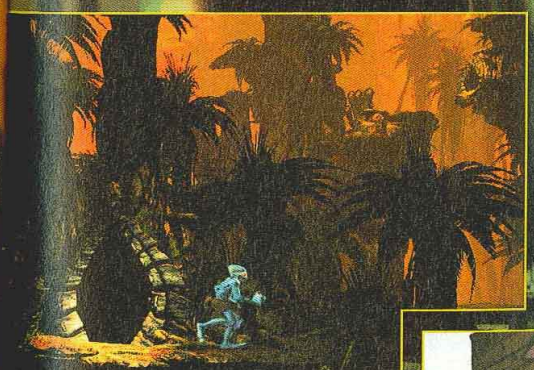
Pourtant, Lorne, shaman aux cheveux longs, affirme, je cite, "s'être inspiré de la Bible pour concevoir les deux jeux et ce qui se prépare au sein des locaux d'Oddworld", on se dit qu'il y a peut-être là un paradoxe. Du coup, Abe version 2 n'est pas de mauvais goût mais un jeu rigolo pour lequel une équipe de cinquante personnes s'est démenée. Il ne reste qu'à attendre le deuxième volume de ce véritable pentateuque prévu et annoncé par Lorne et qui mettra en scène, à l'aube du deuxième millénaire et sur les futures consoles, un héros inédit baptisé Munch. "Munch côtoie Abe et ses pairs mais n'est pas d'accord avec sa façon d'agir, explique Lorne. En fait, il se dit qu'Abe est sans doute très sympa, mais semble se contenter de sauver ses compatriotes sans se soucier de la survie des autres espèces. Munch voit la vie autrement..." L'Odyssée d'Abe s'est effectivement vendu à plus d'un million d'exemplaires dans le monde sur PlayStation et PC. Sa suite, mieux conçue, devrait en toute logique attirer plus de fanas.

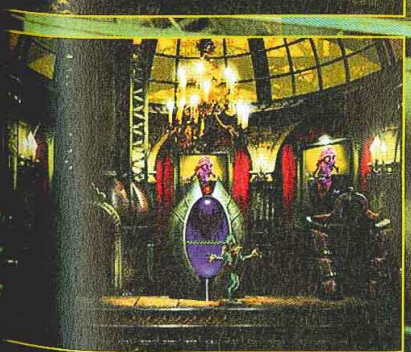
re 98

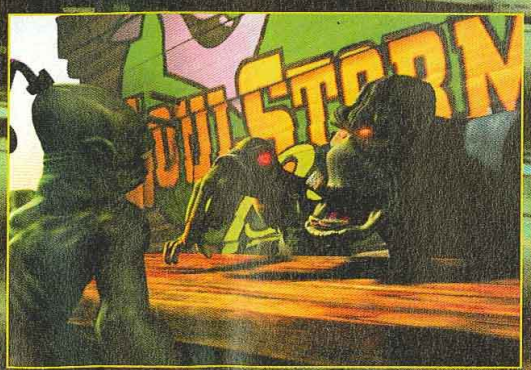
e d'Abe

ue

SoulStorm Brewery

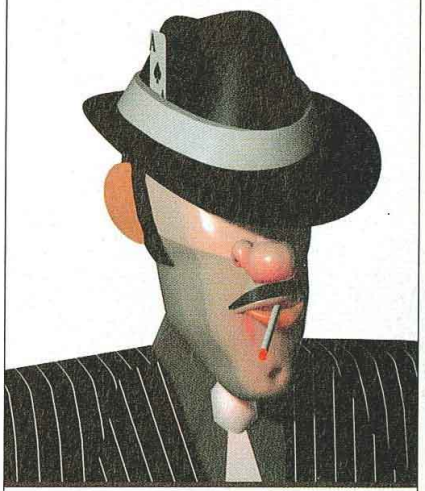






Les séquences cinématiques sont encore mieux réussies que précédemment... Tant et si bien que Lorne nous a avoué qu'à l'erme, après l'an 2000, il souhaite réaliser un long métrage en images de synthèse.

VOUS AVEZ MIS DE L'ARGENT DE CÔTÉ...



... Ça tombe bien, la mafia a de gros besoins !

CONSTRUCTOR

LA SIMULATION ÉCONOMICO-POLITIQUE PLUS VRAIE QUE NATURE

PlayStation

Concours, Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 24 68*

(*2,23 F/min)

Acclaim

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

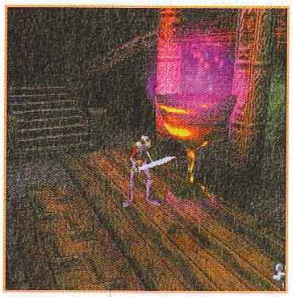
Par Julien Chièze

MediEvil

Editeur : Sony C.E. - Disponibilité : octobre 98

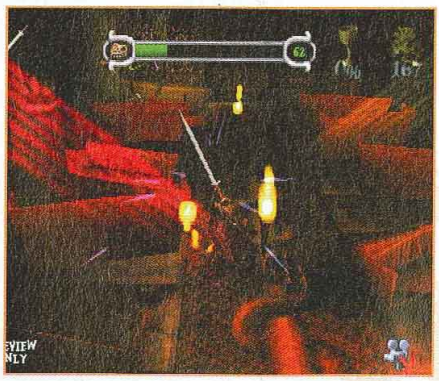
L'ex-supposé hit de la fin 1997, MediEvil, s'apprête finalement à devenir un incontournable de 1998. Après un an de perfectionnement plus que probant, de nouveaux éléments viennent d'être révélés.

Concentrer la force de vos armes permet de décupler les dégâts occasionnés.



Les salles secrètes pullulent dans le monde de Sir Daniel Fortesque. Qui s'en plaindrait.

De sombres nuages couvrent un soleil hésitant. Une pluie fine débute. Un vent glacial transit la paisible faune d'un ténébreux cimetière, lorsque soudain... des êtres décharnés s'éveillent au son des incantations du maléfique Zarok. Voici le monde de Sir Daniel Fortesque, enfin plutôt de son squelette ! MediEvil, nous vous en parlons depuis des lustres (dès PlayStation Magazine n°10 pour les collectionneurs), mais alors que sa sortie est imminente, nous avons enfin pu juger sur pièce de l'ampleur de la refonte opérée durant cette année. Ce titre aux allures de chef-d'oeuvre technique vous plonge d'entrée de jeu dans un univers



Après une longue escalade, vous voici enfin en vue de la cathédrale.

Un pianiste fanti

Sans être surhum

C'est quoi ça ?
C'est 2 secondes de moins au tour !

châssis tubulaire haute qualité
se plie à plat pour faciliter le rangement
position réglable pour petits et grands
ok pour volants PSX, LSX etc.
siège en plastique préformé
Pour Infos ☎ : 00 41 22 827 46 01 (Suisse)

Interactor 1490 FF

Je commande ☐ châssis Interactor au prix de 1490 FFttc + port 100 FF
je paie par ☐ chèque - ordre Playtime
☐ carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ expire le ☐☐ ☐☐
nom prénom age
adresse
code postal ville/pays

playtime
Château-Vieux 9 • 74490 Saint Jeoire • **France**
Rte des Acacias 18 • CP 438 • 1211 Genève 24 • **Suisse**

Vivement Halloween

Les 30 niveaux qui composent le titre, bien que s'enchaînant pour leur majorité dans un ordre préétabli, sont toutefois loin d'être linéaires, et c'est bien l'une des plus nettes améliorations que nous ayons pu constater sur cette nouvelle version. De nombreuses mini-quêtes ont donc été incluses vous permettant de mettre la main sur des armes spéciales, donnant accès à des lieux cachés (différents des simples passages secrets) tels que la salle du calice où vous devrez rendre hommage aux statues des héros d'antan. Apprenez aussi qu'il vous sera impossible de tout collecter, de tout apercevoir lors de votre premier passage tant le monde de Sir Daniel est vaste. Il faudra donc impérativement revenir sur vos pas, une fois le jeu fini pour espérer accomplir dans sa totalité votre quête... mais aussi prolonger le plaisir. L'aspect recherche a donc été amplement étoffé depuis la première version. Les fouineurs invétérés devraient trouver ici leur bonheur. Pour les autres sachez que la curiosité payera souvent et que déambuler devant les passages secrets garnis de piécettes d'or ou de fluide régénérant serait bien dommage. Tout au long de votre aventure vous aurez la possibilité de vous munir de pas moins de 14 armes différentes comme les dagues, l'arbalète, la hache, différents types d'épée, ainsi que de votre bras gauche (Tiens mange-toi un coup de cubitus radius pour voir !), dans les situations désespérées. Et je ne vous parle pas des sortilèges mis à votre disposition. Au Dual Shock, le jeu prend une ampleur supplémentaire. La maniabilité devient enchanteresse et les vibrations contribuent à rendre l'immersion ludique totale. Par sa maîtrise technique exceptionnelle, proposant une myriade de détails hallucinants et renforcés par des musiques elfmaniesques superbes, MediEvil s'annonce comme l'une des bombes de cet hiver.

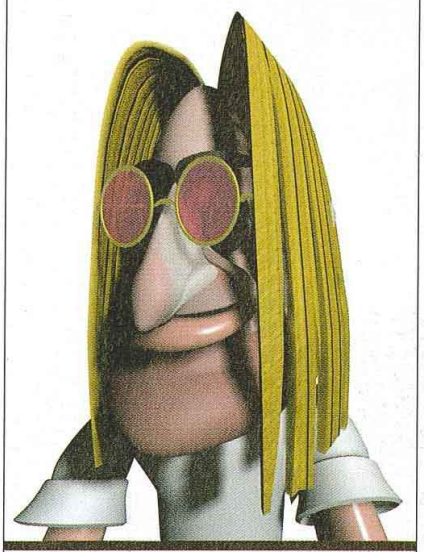
Après une longue escalade, vous voici enfin en vue de la cathédrale.

mêlant judicieusement atmosphère lugubre et humour délirant. Les prouesses réalisées par les développeurs de Millenium en laisseront plus d'un bouche bée. L'aventure en 3D temps réel à laquelle vous êtes conviés s'illustre par sa beauté, sa richesse et sa fluidité. Grâce à l'utilisation du Profiler (le programme d'optimisation des titres PlayStation mis au point par Sony), le nombre de polygones affichables en simultané ainsi que celui des images par seconde ont été fortement rehaussé. Le résultat est particulièrement convaincant. Jamais squelettes et zombis n'avaient paru si vivants.

Un pianiste fantôme. Rien de bien étonnant ici.

Sans être surhumaine, la difficulté des énigmes s'avère plus qu'honorable. Un bon point.

VOUS VENEZ DE CONSTRUIRE UNE SUPERBE VILLA...



... Ça tombe bien, les squatters ont des goûts de luxe !

CONSTRUCTOR

LA SIMULATION ÉCONOMICO-POLITIQUE PLUS VRAIE QUE NATURE

PlayStation

Concours, Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

PRESSAS 3

Acclaim

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Par Jean Santoni

Cool Boarders 3

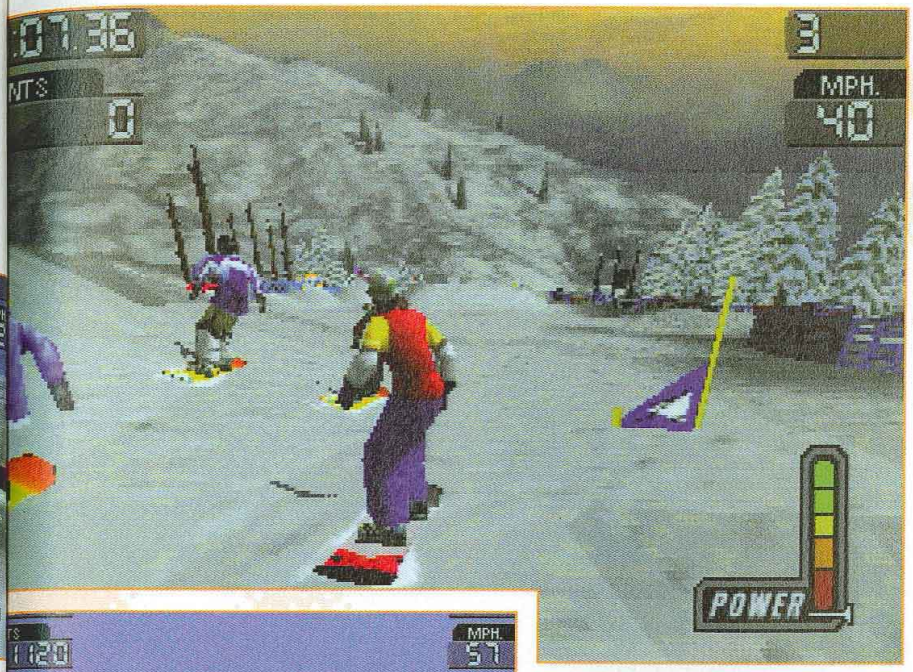
Editeur : Sony C.E. - Disponibilité : novembre 98

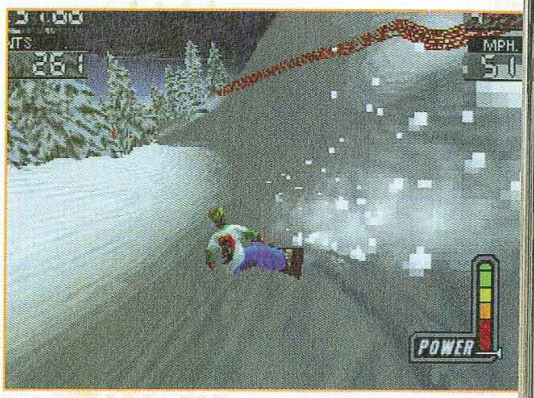
Après deux premiers volets pour le moins controversés, Sony nous livre en avant première une version bêta de Cool Boarders 3 surprenante. Tiens, on y a tellement joué qu'on en a les yeux qui piquent !

Au risque de nous répéter, Cool Boarders 1 et 2 n'ont pas vraiment fait l'unanimité au sein de notre rédaction. Sensations de glisse peu convaincantes, réalisation à peine acceptable, maniabilité douteuse... faute de mieux sur le marché, la série orchestrée par UEP Systems aura tout de même remporté un franc succès auprès des joueurs, profitant largement de l'engouement soudain du grand public pour les sports extrêmes. Le malheureux Snow Racer 98 d'Ocean, quant à lui, ne s'est contenté que de miettes. Nan, décidément, y a pas de justice ! Mais pour ce troisième volet, Sony change son fusil d'épaule. Zou ! Exit UEP Systems ! Le développement a cette fois été confié à Idol Minds, un jeune studio nippon qui devrait en toute logique sortir de l'ombre assez rapidement. Cette nouvelle mouture n'a effectivement plus rien à voir avec les épisodes précédents. Ce n'est pas trop tôt !

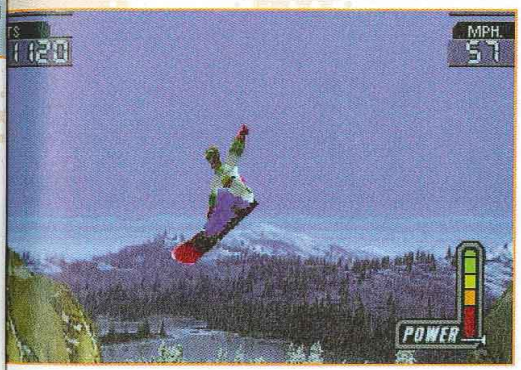
Un fort potentiel

Graphismes, moteur 3D, gameplay, les développeurs ont opéré une refonte totale du titre. Parmi les changements les plus réjouissants : les sensations. Cette fois, les prises de carres sont vraiment réalistes et l'inertie de votre board se rapproche déjà plus des modèles de glisse réels. Pour accentuer le phénomène de « carving », les programmeurs sont même allé jusqu'à rajouter la trace que laisse le snowboard dans la poudreuse et des projections de neige. Un vrai bonheur ! Pourtant le soft n'en est qu'à 70 % de son développement, mais il est difficile de vous cacher notre enthousiasme. La gestion des sauts a également été entièrement repensée. Vous disposez maintenant d'une jauge qui vous permet de doser la puissance de votre impulsion tout en conservant la mobilité de votre board. Ainsi, en cas de mauvaise approche, vous pouvez vous recentrer par rapport à une bosse tout en préparant votre saut. Rappelons que c'était auparavant impossible. Pratique et surtout plus instinctif. Côté Tricks, les possibilités sont toujours aussi vastes. Vous retrouverez la plupart des grabs des précédentes versions plus quelques p'tits nouveaux (Japan Air, Sad Air...) que vous pourrez combiner avec des rotations et des aerials de





Une traînée de neige qui accentue considérablement les sensations de glisse.

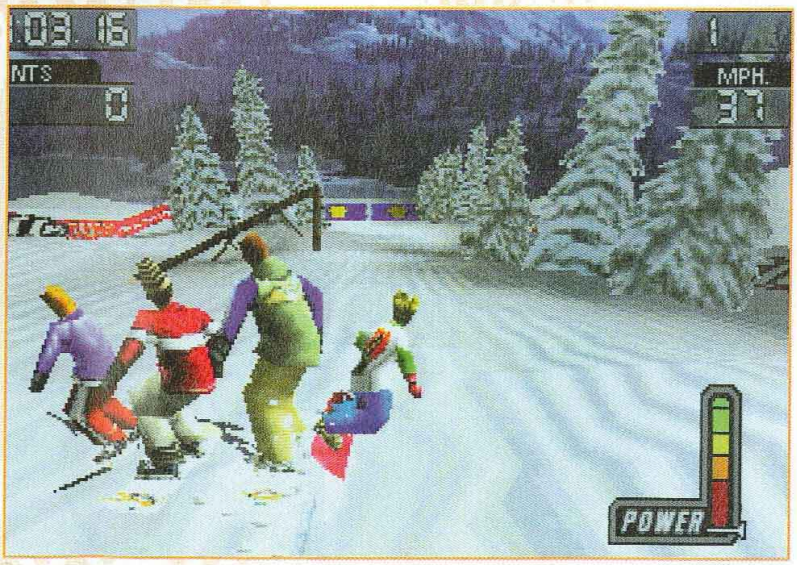


tueurs (Misty, Backflip...). Enfin, une nouvelle commande permet de grinder avec style sur les interminables handrails et troncs d'arbre disséminés sur les pistes. Les pistes, parlons-en : six sites montagneux vous attendent offrant chacun autant de modes de jeux : descente, slalom, Boarder Cross (l'équivalent du moto cross coups de poing et piqués de slalom en plus !), Big Air (concours de sauts extrêmes), Half Pipe et Slope Slide (comprenez Snow Park). Au total, ça nous fait 36 tracés différents ! Ajoutez à tout cela des dizaines de planches officielles (Burton, Ride), une vingtaine de riders charismatiques affublés de baggies qui font trois fois leur taille, un mode multi-joueurs en écran splitté et vous obtenez le jeu de glisse le plus complet du marché. Techniquement, cette version bêta a de la répartie malgré quelques bugs d'affichages et un mode deux joueurs pas vraiment au point. En revanche, l'impression de vitesse est convaincante, le jeu dispose d'une bonne distance d'affichage, les mouvements s'enchaînent parfaitement, les figures ont du style et les appuis des riders sont vraisemblables (belles pertes d'équilibre). Seules les réceptions nous ont semblé un peu raides. Pour résumer, c'est bien parti pour faire un hit !

Mini historique

Indulgence. Cool Boarders avait eu en son temps le bénéfice de la primeur malgré de nombreux défauts. Nous étions en février 97.

Janvier 98 : le scandale. Même moteur 3D, mêmes bugs, jouabilité approximative... Va comprendre Charles, le jeu connaît une nouvelle fois le succès !



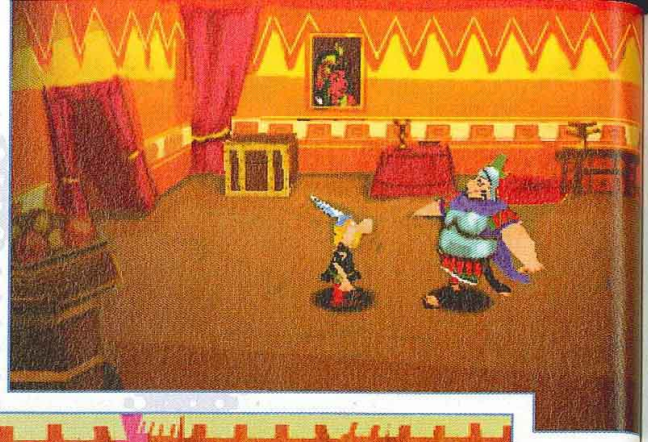
Comme dans Road Rash 3D, rien ne vous empêche de donner des baffes aux concurrents.

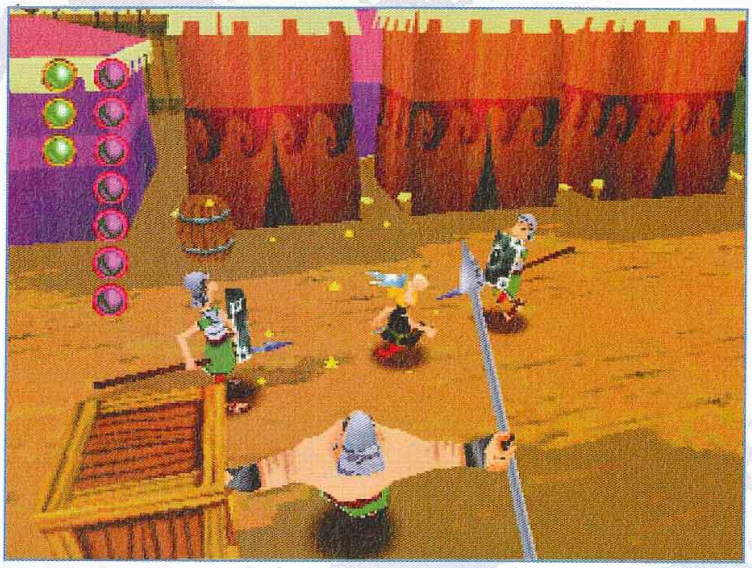
Par Nourdine Nini

Astérix

Editeur : Infogrames
Disponibilité : décembre 98

Les plus jeunes joueurs seront chouchoutés en 1999. Pour preuve, cet Astérix d'Infogrames qui, après Spyro, devrait faire parler de lui.





Il était quasi-évident que la console de Sony accueillît à son tour le héros de BD le plus populaire de France. Astérix voit en effet ses multiples aventures de papier, littéralement transposées sur PlayStation, pour le besoin d'un jeu d'action/stratégie qui s'annonce d'ores et déjà fort plaisant. Entièrement en 3D, l'univers du monde d'Uderzo et de Goscini est on ne peut plus respecté à travers les 7 mondes à découvrir : camps romains, Alpes, repaire de pirates, ville thermale, etc. seront autant de lieux où les compères gaulois feront usage de tout leur talent... pugilistique ! Les personnages peuvent sauter, courir, nager, voire esquiver. On nous promet également des boss de fin de niveaux, des tableaux bonus, et, cerise sur le gâteau, le joueur pourra commencer son périple à partir de n'importe quel niveau. Un jeu ciblé 8-14 ans, mais qui pourrait bien faire l'unanimité si la réalisation suit.

Rush

Electronic Arts plus puissant que jamais

Avec l'insolence qui caractérise les grands de ce monde, Electronic Arts vient de racheter Westwood à Virgin, consolidant ainsi sa place de numéro un mondial de l'édition du jeu vidéo. Non seulement ils étaient riches, mais ils vont le devenir davantage en possédant un des studios de création les plus innovants du milieu vidéo-ludique. De son côté, Virgin accuse le coup. Il ne lui sera plus possible de compter sur le créateur de Command & Conquer pour diffuser de bons jeux, et donc, pour gagner de l'argent. Moralité, si tu ne veux pas boire la tasse, sois bon !

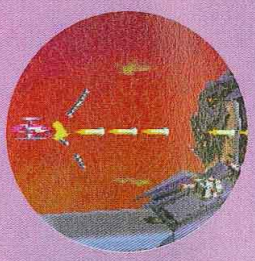
Par Hendy Tu

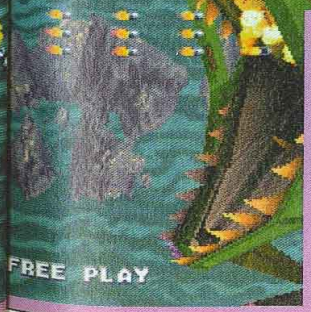
G-Darius

Editeur : T.H.Q. Disponibilité : octobre 98

Les jeux de tirs ou shoot them up ne sont pas légion chez nous et pour cause : ils n'intéressent qu'un faible public. G-Darius ne devrait pas inverser la tendance.

Les programmeurs de Taito ont décidé de donner un petit coup de jeune à l'ancestral Darius, ce qui n'est pas sans déplaire aux anciens joueurs. Cette nouvelle mouture est cette fois-ci en vraie 3D (décors et sprites) avec des ennemis plus mobiles déboulant de l'arrière plan à la façon de Philosoma. Sinon le principe demeure le même avec un système d'armement évolutif et l'exploration de zones particulièrement hostiles divisées en plusieurs secteurs raccordés permettant d'établir un libre parcours. Ce qui signifie en bref qu'il est possible de terminer le jeu de plusieurs manières. Et puis il y a aussi les boss gigantesques qu'il faut mitrailler patiemment et qui ne rendent l'âme qu'au bout de dix minutes... Enfin, vivement le travelling qu'on aille à la pêche aux gros !





POWER GAMES

NOUVEAU
POWER GAMES
27 RUE TUPIN
69002 LYON
TEL 04 78 37 15 70
OUVERT LUNDI DE 14 H A 19 H
DU MARDI AU SAMEDI 10 H -19 H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

NOUVEAU
1090 F*
+ 2 MANETTES + MEMORY CARD
* offre soumise a condition particuliere. voir en magasin.

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

ABSOLUTE FOOTBALL	339 F
ACTUA TENNIS	339 F
ALUNDRA VF	319 F
AZURE DREAMS	339 F
BATMAN ET ROBIN	339 F
BEACH VOLLEY HEROES	339 F
BOMBERMAN WORLD	339 F
BREATH OF FIRE 3 RPG	339 F
CINQUIEME ELEMENT	339 F
COLIN MC RAY RALLY	339 F
COMMAND & CONQUER : TESLA	339 F
CONSTRUCTOR	339 F
COUPE DU MONDE 98	339 F
DEAD OR ALIVE	339 F
DREAMS	339 F
DUKE NUCUEM : TIME TO KILL	339 F
EXODE ABE : ABE ODYSSEY 2	339 F
FORMULA ONE 98	339 F
GRAN TURISMO	339 F
GHOST IN THE SHELL	339 F
HEART OF DARKNESS	339 F
ISS PRO 98	339 F
KULA WORLD	329 F
LAPD 2100 AD	339 F
MOTOR RACER 2	339 F
MEN IN BLACK	339 F
MORTAL KOMBAT 4	339 F
NINJA	339 F
POINT BLANK	299 F
RESIDENT EVIL 2	339 F
ROAD RASH 3D	339 F
TEKKEN 3	339 F
SMALL SOLDIERS	339 F
STREET FIGHTER COLLECTION	339 F
STREET FIGHTER VS XMEN	339 F
WARGAMES	339 F
WWF WARZONE	339 F

339F TEKKEN 3 VF
339F ISS PRO 98 VF
199F D.SCHOCK
199F ACTION REPLAY
339F FORMULA ONE 98

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

NBA JAM EXTREME	99 F	LITTLE BIG ADVENTURE	149 F	COURRIER CRISIS	199 F
TOTAL NBA 96	99 F	PROJECT X2	149 F	HERCULE	199 F
SLAM AND JAM 96	99 F	SPIDER	149 F	G POLICE	199 F
STRIKER 96	99 F	RESIDENT EVIL	149 F	CROC	199 F
FIFA SOCCER 96	99 F	CHEVALIER DE BAPHOMET	149 F	COLONY WARS	199 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	WING COMMANDER 4	149 F	FINAL FANTASY 7	199 F
FORMULA ONE 96	99 F	SUIKODEN	149 F	BOUCLIERS QUETZACOAL	199 F
AIR COMBAT	99 F	VANDAL HEARTS	149 F	CHILL	199 F
VIEW POINT	99 F	PLAYER MANAGER	149 F	X MEN	199 F
SOVIET STRIKE	99 F	RAPID RACER	149 F	MARVEL SUPER HEROES	199 F
RIDGE RACER REVOLUTION	99 F	FIRO AND KLAWD	149 F	EXTREME SNOWBREAK	199 F
PHILOSOMA	99 F	SYNDICATE WARS	149 F	NUCLEAR STRIKE	199 F
FIFA SOCCER 97	99 F	V RALLY	169 F	MOTO RACER	199 F
COMMAND & CONQUER	99 F	TOCA TOURING CAR	169 F	DEATHTRAP DUNGEON	199 F
LEGACY OF KAIN	99 F	TOMB RAIDER 2	199 F	SPAWN	199 F
ISS PRO	99 F	NBA LIVE 97	199 F	SNOWRACER 98	199 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F	MDK	199 F	DIABLO	199 F
FADE TO BLACK	99 F	FIGHTING FORCE	199 F	JET RIDER 2	199 F
STREET RACER	99 F	CITE DES ENFANTS PERDU	199 F	FIFA SOCCER 98	199 F
TOMB RAIDER	99 F	ABE ODYSSEY	199 F	AUTO DESTRUCT	199 F
STAR GLADIATOR	99 F	DYNASTY WARRIORS	199 F	THEME HOSPITAL	249 F
COOLBOARDERS	99 F	JERSEY DEVIL	199 F	DARK OMEN	249 F
NBA IN THE ZONE	99 F	A4 EVOLUTIUON GLOBAL	199 F	ONE	249 F
NEED FOR SPEED 2	99 F	WARHAMMER	199 F	RESIDENT EVIL 2	269 F
JP2 : LE MONDE PERDU	129 F	NIGHTMARE CREATURES	199 F	INT.CHAMP. RALLY	269 F
CRASH BANDICOOT	129 F	ALERTE ROUGE	199 F	MEN IN BLACK	269 F
TIME COMMANDO	129 F	STREET FIGHTER EX	199 F	NEED FOR SPEED 3	269 F
ALIEN TRILOGY	129 F	CRASH BANDICOOT 2	199 F	FORSAKEN	269 F
RELOADED	149 F	REBEL ASSAULT 2	199 F	HEART OF DARKNESS	299 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS, OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

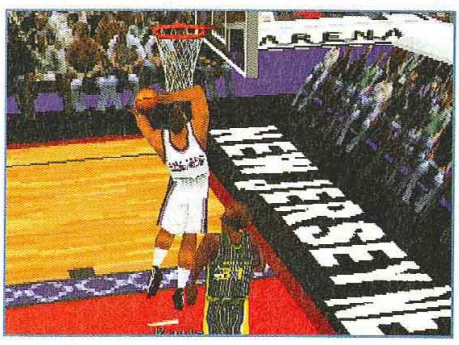
NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑CHEQUE BANCAIRE ❑MANDAT LETTRE ❑CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Par Benjamin Janssens

ESPN digital games

du nouveau côté sports

Editeur : Disney Interactive/ESPN - Disponibilité : janvier 99



Un séjour dans le half pipe devrait vous faire voir la vie autrement.

Déjà désormais plus que célèbre Mickey corporation alias The Walt Disney Company vient de s'allier à une grande chaîne de sports américaine que d'aucuns connaissent, à savoir ESPN. Dans quel but ? «Notre souhait est de créer le premier réseau interactif», explique le représentant de Disney Interactive. En fait, il s'agirait de profiter de l'énorme potentiel en matière de distribution et de promotion de Disney pour diffuser à l'attention d'un large public des jeux portant la griffe ESPN. «Les angles de caméra, l'humour des journalistes, les sports adulés par des millions de spectateurs... tout cela, nous voulons le retranscrire sur des jeux de qualité.» A l'avenir, il se pourrait par conséquent que les accros se retrouvent face à une large gamme de produits tant le réseau ESPN couvre d'événements sportifs. Le hic, parce qu'il y en a un, c'est que la localisation sera difficile à effectuer. Entendez par là que les commentaires ne seront pas forcément traduits. Ainsi, l'humour propre aux présentateurs de la chaîne qui est partie prenante dans les jeux - des simulations pour la plupart - ne sera accessible que par 1/ les Amerloks eux-mêmes et 2/ le reste du monde pour peu qu'il pige la langue de Shakespeare et ait quelques références en matière de culture américaine. Enfin, cela n'empêchera nullement les fans de basket, de foot U.S., de hockey, de golf ou encore de snowboard de s'éclater avec un petit paddle entre les mimines.

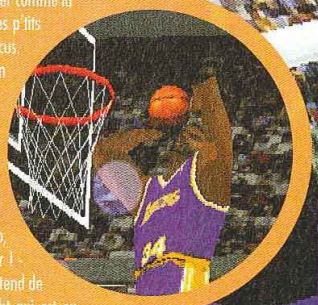
Les plus grands noms du snowboard mondial ont apporté leur soutien et leurs conseils afin de rendre cette simulation aussi fun et réaliste que possible.

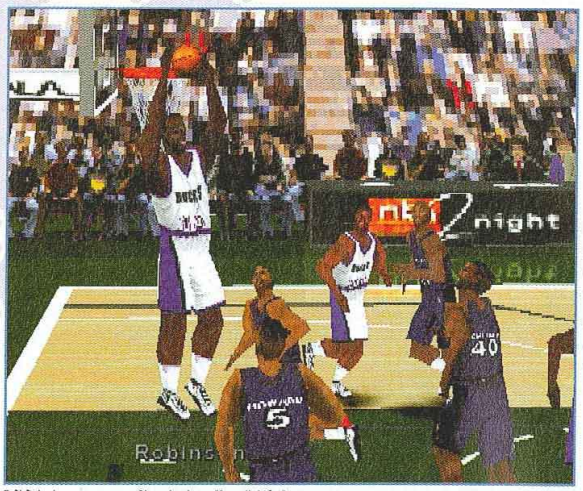
ESPN, cékoi ?

En langage ricain, ESPN est un Network, autrement dit un réseau télévisé. Pour beaucoup, les quatre initiales sont synonymes de Sport(s) avec un «S» majuscule. Selon son représentant : «Plus de 150 millions de foyers répartis dans 16 pays regardent ESPN chaque jour.» Les émissions sont diffusées des Etats-Unis au Brésil jusqu'en Europe où de nombreux programmes faisant partie des grilles d'Eurosport sur le câble et le satellite proviennent d'ESPN Network.

La balle au panier avec NBA Tonight

Deuxième jeu à nous avoir été présenté, NBA Tonight souhaite s'imposer comme la référence en matière de simulation de basket. Hum, y a du boulot, les p'tits gars ! Le peu que nous ayons vu ne nous a pas franchement convaincus. Mais n'anticipons pas trop sur la suite, la version en démonstration étant loin d'être au stade final. A l'instar des autres simulations du même sport, NBA Tonight comprend l'ensemble des joueurs de la NBA, à l'exception d'un seul, toujours le même, j'ai nommé Michael Jordan. «Michael Jordan est le seul basketteur qui n'apparaît dans aucun produit interactif labelisé NBA.» affirme, l'air abattu, le développeur de Radical Entertainment. A croire que depuis le cuisant échec de Michael Jordan in Chaos in the Wind City sur Super Nintendo, le sportif le plus riche de la planète - il gagne 600 000 francs par jour ! - ne souhaite plus montrer son visage dans un jeu. Pour notre part, on attend de voir la suite. La remarque vaut également pour NHL Hockey Tonight qui est en préparation mais dont nous n'avons rien vu.



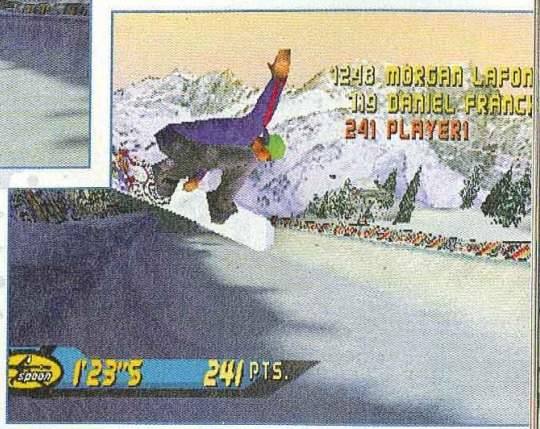


Prêt à dunker comme un ouf lors de play-offs endiablés ?

Un jeu pour mettre la main au panier ? De qui, de quoi ?

Extrême de Gervais avec Pro Boarders

Lors de notre visite dans les locaux de Radical Entertainment, développeur de Jackie Chan (lire notre article dans ce numéro) et des jeux ESPN, nous avons vu deux produits. Le premier - celui qui nous a le plus étonné - est un jeu de snowboard en haute résolution. Cool Boarders 3 semble avoir trouvé là un sérieux concurrent tant les images qui ont défilé devant nos pupilles dilatées nous ont ravis. «Si les mouvements des protagonistes sont aussi réalistes, précise Lisa Hudson, chef de produit, c'est que les plus grands noms du snowboard ont participé à l'élaboration du jeu.» Todd Richards, Peter Line, Tina Basich, Morgan Lafonte... Ces noms n'évoquent peut-être rien pour vous, il n'en reste pas moins que ce sont ceux des derniers médaillés olympiques lors des épreuves de snowboard. Non seulement, nous les retrouvons dans la simulation (leurs visages sont présents) mais en plus ils ont donné leur avis aux développeurs pour parfaire le résultat à l'écran. Du coup, le mélange images haute résolution/vraisemblance poussé à l'extrême promet d'étonner ceux que les sports de glisse font vibrer. Plusieurs modes de jeu seront également disponibles, y compris un mode freeride où chacun descend la piste comme il l'entend. Dernier détail qui fait plaisir à tout le monde ici : «Nous avons inclus au total 2 013 combinaisons de mouvements !» Attendez de voir quand ça bouge à l'écran !



Les images en haute résolution donnent une autre dimension au jeu. Achetez des moufles pour jouer, car ça va cailler !

Par Jean Santoni

Ninja

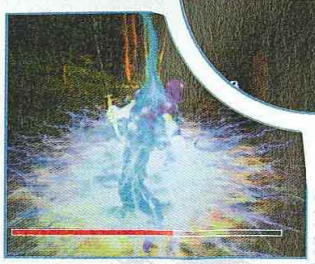
Editeur : Eidos - Disponibilité : octobre 98

Ninja ou la PlayStation à la recherche du beat'em all perdu ? Après le cuisant échec de Fighting Force, Eidos tente de se rattraper avec ce nouveau titre. Cagoule, Shurikens et pieds dans les gencives... Ça devrait faire l'affaire non ?

On quitte le Bronx et ses racailles en survêt' Lacoste armées de tessons de bouteille pour faire un petit bond de quelques siècles en arrière. Bienvenue au pays des gens en grenouillère qui tuent dans le dos en marchant sur la pointe des doigts de pieds ! Avec ce nouveau titre, Eidos vous donne enfin l'occasion de réaliser un vieux rêve d'enfant : faire comme Michael Dudikoff, devenir un ninja ! Et comme les ninjas passent la majeure partie de leur existence à filer des baffes et des coups de savate, ce soft n'est autre qu'un beat'em up pure souche dans la grande tradition des Double Dragon et autres Shinobi, la 3D en plus of course.

Le meilleur du genre ?

Le concept, tout le monde le connaît. J'avance, je vois, je frappe et ainsi de suite tout au long des 15 niveaux du jeu ! Mais contrairement à Fighting Force et à Nightmare Creatures, l'aspect exploration occupe ici une place nettement plus importante. Les stages sont immenses, proposent des thèmes graphiques relativement variés, des petites phases de plates-formes sympathiques et l'architecture labyrinthique des niveaux obligera souvent le joueur à rebrousser chemin. Des petits plus qui devraient permettre de briser la monotonie inhérente à ce type de jeu. Pour le reste, Ninja ne trahit pas les canons du genre. Il y a une bonne cinquantaine d'ennemis différents à gifler, 12 boss monstrueux gardent les fins de stages, votre ninja en plus de ses mains et de ses pieds pourra utiliser des attaques magiques, des armes de jet ou des armes de contact (katana, hache, nunchaku...). Enfin, vous pourrez améliorer votre équipement en dépensant l'argent que vous aurez trouvé dans les coffres et sur les dépouilles de vos adversaires. Une ombre au tableau cependant : contrairement à Fighting Force, il ne sera pas possible de jouer à deux simultanément. Les férus de technique quant à eux seront heureux d'apprendre que Ninja tourne en 30 images par seconde et exploite plutôt efficacement les capacités de la machine en matière d'effets de lumière et de transparence. Rendez-vous au mois d'octobre pour savoir si cette distribution de pains tient la distance.



15 niveaux et une bonne cinquantaine d'ennemis. Des orgies de baffes en perspective.

Par Jean Santoni

Des problèmes de maniabilité et un clipping trop prononcé.

Le 21 octobre prochain, Small Soldiers, le dernier film de la Dreamworks, sortira dans nos salles obscures après avoir connu un bide retentissant aux States. Quasiment au même moment, les joueurs découvriront son adaptation vidéo-ludique.

Small Soldiers

Editeur : Electronic Arts - Disponibilité : octobre 98

Le scénario de Small Soldiers prête à sourire : dans un futur proche, un fabriquant de jouets crée une nouvelle génération de petits soldats totalement autonomes. Pour parvenir à ce résultat, le concepteur a utilisé une puce hyper sophistiquée conçue par un laboratoire de recherche officieux du Pentagone spécialisé dans l'Intelligence Artificielle. Deux modèles de petits soldats sont alors lancés sur le marché : les Mercenaires, l'archétype du G.I. arien bodybuildé, et les Gorgons, des sortes de félins extra-terrestres velus et griffus. Manque de bol, le composant électronique rend une partie des jouets agressifs. A la surprise générale, ce sont les G.I. qui pètent les plombs. Dès lors, menés par leur leader Chip Hazard, ils n'ont plus qu'une motivation, exterminer à n'importe quel prix l'autre clan de jouets ! Et vous tiendrez évidemment le rôle d'une de ces créatures persécutées.

Nanar en perspective ?

Small Soldiers est jeu d'action 3D à la troisième personne, une sorte de seek and destroy se déroulant sur 15 niveaux dans des décors doomesques et quakiens qui n'ont apparemment rien de commun avec ceux du film. Votre personnage peut utiliser une dizaine d'armes dévastatrices, combattre au corps à corps, effectuer des bonds spectaculaires, s'accrocher à certains éléments du décor ou encore faire appel à des renforts pour anéantir plus facilement ses agresseurs. La version définitive devrait également permettre de dresser des pièges bien vicieux, d'obtenir le soutien de 14 personnages différents en cours de combat et de jouer à deux via un écran splitté. Pour le moment ce que nous avons vu ne nous a pas vraiment emballé. On shoote, on cherche des clefs et on ouvre des portes. Classique. Le jeu n'était pas non plus très maniable et l'affichage du décor particulièrement tardif empêchait carrément de se repérer ! Les développeurs disposeront-ils du temps nécessaire pour corriger ces défauts ? Small Soldiers connaîtra-t-il le même sort que son homologue cinématographique ? Réponse prochainement.

RUSH

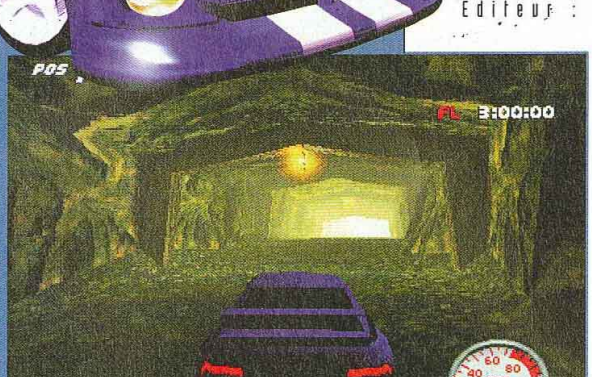
Command & Conquer : le film

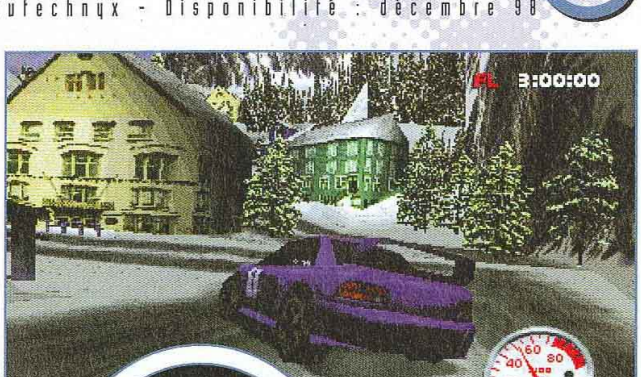
Un responsable de Westwood a confié au journal d'Hollywood Variety que la société de jeux serait à la recherche de partenaires en vue d'une adaptation cinématographique de Command & Conquer. Apparemment il n'y a pas encore de scénario, mais les premières idées font état d'un futur post-apocalyptique dans lequel 2 puissances s'affrontent dans le but de dominer ce qui reste du Monde. Ce n'est pas bézef en originalité, mais c'est mieux que rien...

Par Nourdine Nini

C3 Racing

Editeur : Eutechnyx - Disponibilité : décembre 98

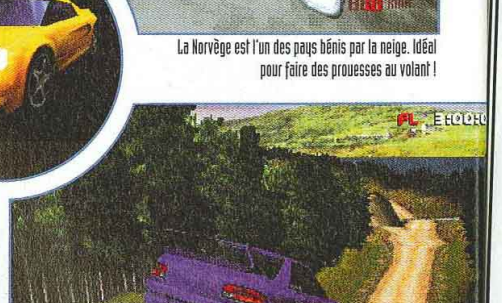




L'une des sources d'inspiration les plus prisées du jeu vidéo n'est pas prête de se tarir. Après Gran Turismo, Colin McRae Rally et autres Formula One, (pour ne citer que les stars) voici venu le petit dernier. Premières impressions.

C3 Racing. Derrière ce titre chimico-sportif, se cache en fait le dernier jeu de courses autos en date de la société Infogrames, C3 signifiant Car Constructors Championship. A la manière d'un M6 Turbo Racing, le premier produit du même développeur Eutechnyx, vous allez piloter les bolides des grands constructeurs français et étrangers. Peugeot, Chrysler, Renault, Ford et Mitsubishi sont pour l'instant les préposés au plaisir des futurs joueurs. Au stade encore peu avancé du soft, nous avons toutefois pu juger sur pièce de l'environnement entièrement en 3D, et des reliefs forts intéressants qu'il génère.

La Norvège est l'un des pays bénis par la neige. Idéal pour faire des prouesses au volant !

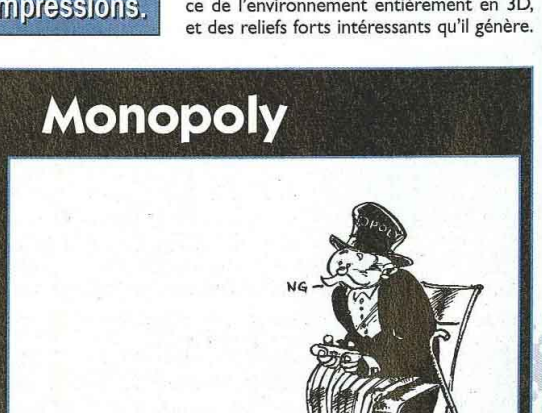


Ainsi, tronçons sur route, asphalte ou autre revêtements plus ou moins glissants sont-ils, graphiquement, impressionnants. C'est aussi pour cette raison que les chemins empruntés sont souvent multiples et variés. Et encore, on ne vous parle pas des lacs dans lesquels on peut plonger en cas de sortie de piste ! Les pays visités vont de l'Italie, la Chine, les U.S.A., la Norvège, l'Amérique du Sud à l'Afrique. De quoi faire ! Le nombre de vues, quant à lui, est pour l'instant restreint, même s'il nous a tout de même permis de nous faire une idée sur le comportement routier des caisses. De ce qu'on a pu en voir c'est plutôt bien parti. On a évité le dramatique aspect «voiture de papier». Enfin, sachez que différents effets viendront agrémenter les joies du conducteur, du brouillard à la poussière, en passant par la pluie ou la conduite de nuit. Plus d'infos le mois prochain sur ce titre qu'on suit de près.

Rush

Monopoly

Hasbro, propriétaire exclusif du Monopoly, passant par la case départ a reçu 20 000 francs, et vient de s'acheter Microprose pour un montant de 70 millions de dollars. Attendons-nous à subir une recrudescence de jeux du type Playskool sur nos consoles. Ben oui, les jouets Playskool sont aussi le propre d'Hasbro, en imaginant que la pâte à modeler soit propre.

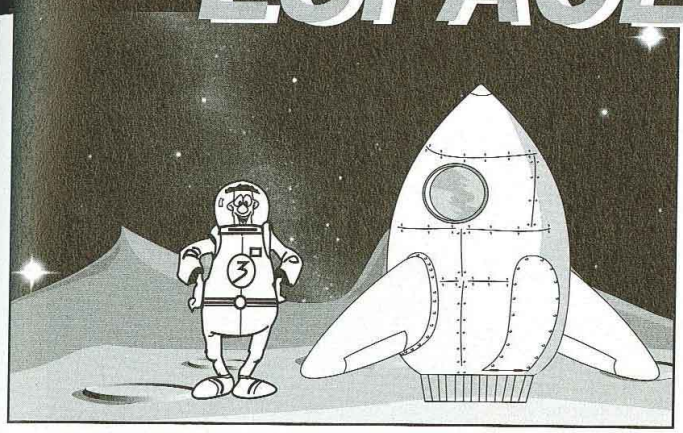


ACTUA SOCCER CLU
+ PAD PROGRAMMA
ACTUA SOCCER 2
ALERTE ROUGE
ALUNDRA
AMORED CORE
AYRTON SENNA KAR
AZUR DREAMS
BATMAN ET ROBIN
BATTLESHIP
BIO FREAKS
BLAST RADIUS
BLOODY ROAR
BOMBERMAN
BREATH OF FIRE 3
BUSHIDO BLADE
BUST A MOVE 3
CC : MISSION TESC
CHILL
CIRCUIT BREAKERS
CLOCK TOWER
COLLIN MC CRAE R
CONSTRUCTOR

PROMO
ALIEN TRILOGY
BATTLE SPORT
BREAK POINT TENNIS
BROKEN HELIX
BURNING ROAD
BUST A MOVE 2
CASTLE VANIA
COLONY WARS
COMMAND AND CONQU

PROVINC
LIL
2, rue Fa
Tél. 03 20
Lundi au Sam
44, rue de
Tél. 03 20
Lundi :
Mardi au Jeudi
Vendredi au Sam
DOU
39, rue Sain
Tél. 03 27
Lundi au Samedi :
VANI
30, rue
Tél. 02 97
Lundi au Vend
Samedi : 9

ESPACE 3 games



Le spécialiste de la Playstation

PLAYSTATION
+ 2 MANETTES
+ MEMORY CARD
+ 100 F de bon d'achat
990 F

PLAYSTATION

→ Volant + Pédalier + Montre **399 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F** * 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	249,00	COURIER CRISIS	199,00	**GUY ROUX MANAGER**	**369,00**	MISTER DOMINO	299,00
ACTUA SOCCER 2	199,00	CRASH BANDICOOT 2	349,00	**HEART OF THE DARKNESS**	**349,00**	MONOPOLY	299,00
ALERTE ROUGE	299,00	CRIME KILLER	249,00	HERCULES	349,00	MORTAL KOMBAT 4	299,00
ALUNDRA	**349,00**	CROC	349,00	HERK'S ADVENTURA	199,00	MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00
AMORED CORE	**349,00**	DARK OMEN (WARHAMMER 2)	369,00	INDY 500	299,00	**MOTO RACER 2**	**369,00**
AYRTON SENNA KART 2	299,00	**DEAD BALL ZONE**	**369,00**	**INTERNATIONAL RALLY CHAMPION SHIP**	**369,00**	NAGANO	299,00
AZUR DREAMS	**349,00**	**DEAD OR ALIVE**	**349,00**	INVASION	349,00	NBA LIVE 98	369,00
BATMAN ET ROBIN	349,00	DEATH TRAP DUNGEON	299,00	**ISS PRO 98**	**369,00**	NEED FOR SPEED 3	369,00
BATTLESHIP	299,00	DIABLO	399,00	J. MADDEN 99	369,00	NEWMAN HAAS	349,00
BIO FREAKS	**299,00**	DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00	**JEREMY MC GRATH SUPER CROSS**	**349,00**	NHL 98	369,00
BLAST RADIUS	349,00	DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00	KURUSHI	299,00	**NHL FACE OFF 98**	**299,00**
BLOODY ROAR	349,00	**DUKE : TIME TO KILL**	**369,00**	**LE 5È ELEMENT**	**349,00**	NIGHTMARE CREATURE	299,00
BOMBERMAN	**299,00**	FANTASTIC FOUR	299,00	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349,00	**NINJA**	**369,00**
BREATH OF FIRE 3	**399,00**	**FIFA COUPE DU MONDE**	**249,00**	**LUCKY LUCKE**	**349,00**	ODD WORLD + PAD	249,00
BUSHIDO BLADE	349,00	FIGHTING FORCE	299,00	MAGIC THE GATHERING	199,00	**ONE**	**369,00**
BUST A MOVE 3	249,00	FINAL FANTASY 7	369,00	MARVEL SUPER HEROES	349,00	PANDEMONIUM 2	299,00
CC : MISSION TESCA	**299,00**	FORMULA KART	349,00	MEGAMAN 8	349,00	PERFECT ASSASSIN	349,00
CHILL	199,00	FORMULA ONE 97	299,00	MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00	PITFAL 3D	349,00
CIRCUIT BREAKERS	369,00	FORSAKEN	249,00	**MEN IN BLACK**	**369,00**	POCKET FIGHTER	299,00
CLOCK TOWER	349,00	GEX 3D	369,00			**POINT BLANK**	**299,00**
COLLIN MC CRAE RALLY	**369,00**	**GHOST IN THE SHELL**	**349,00**			POWER BOAT RACING	299,00
CONSTRUCTOR	**349,00**	**GRAN TOURISMO**	**399,00**			**PREMIER MANAGER 98**	**349,00**
		GTA	349,00			PRO FOOT CONTEST 98	349,00
						RAPID RACER	349,00

RESIDENT EVIL 2	**369,00**	**V-BALL**	**329,00**
RISK	299,00	VERSAILLES	349,00
RIVEN	**369,00**	**VS**	**329,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**	**WARGAMES**	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	199,00	**WCW NITRO**	**329,00**
SCARS	369,00	**WORLD LEAGUE SOCCER**	**369,00**
SENTINEL RETURNS	**299,00**	WWF WARZONE	329,00
SIM CITY 2000	349,00	**XENOCRACY**	**349,00**
SNOW RACERS 98	369,00	**X MEN VS STREET FIGHTER**	**349,00**
STAR WARS	349,00	Z	299,00
STREET FIGHTER COLLECTION	329,00		
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	349,00		
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**		
SWAGMAN	249,00		
TEKKEN 3	**399,00**		
TENNIS ARENA	299,00		
TIME CRISIS + GUN	549,00		
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00		
TOMBI	349,00		
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**369,00**		
TRANSPORT TYCOON	299,00		

• PACK DE VIBRATION	99,00
• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	99,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00
• PRISE PERITEL RGB	99,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE DUAL SHOCK	199,00

PROMO PSX

ALIEN TRILOGY	149,00	CRYPT KILLER	169,00	HEXEN	199,00	MICROMACHINE 3V	169,00	RASCAL	149,00	TEKKEN 2	149,00
BATTLE SPORT	99,00	DESTRUCTION DERBY 2	169,00	HI OCTANE	99,00	MORTAL KOMBAT TRILOGY		RAYMAN	169,00	THEME HOSPITAL	199,00
BREAK POINT TENNIS	199,00	DIE HARD TRILOGY	169,00	IRON AND BLOOD	99,00	+ CARTE MEMOIRE	199,00	RETURN FIRE	149,00	TOCA TOURING CAR	169,00
BROKEN HELIX	169,00	DISCWORLD 2	149,00	IRON MAN	129,00	NBA IN THE ZONE	149,00	REVOLUTION X	99,00	TOMB RAIDER	169,00
BURNING ROAD	169,00	DISRUPTOR	169,00	INTERNATIONAL SOCCER DX	149,00	NBA IN THE ZONE 2	169,00	RISE 2 RESURRECTION	99,00	TRACK'N FIELD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00	DUKE NUKEN 3D	199,00	ISS PRO	169,00	NBA JAM EXTREME	99,00	SHADOW MASTER	149,00	TUNEL B1	169,00
CASTLE VANIA	199,00	EXPLOSIVE RACING	149,00	JHONA LOMU	199,00	NEED FOR SPEED 2	199,00	SHELL SHOCK	129,00	V RALLY	169,00
COLONY WARS	149,00	FADE TO BLACK	169,00	JUDGE DREDD	149,00	NFL QUATERBACK 97	129,00	SHOCKWAVE	99,00	VANDAL HEART	169,00
COMMAND AND CONQUER	169,00	FIFA 97	169,00	KILLING ZONE	99,00	NUCLEAR STRIKE	199,00	SLAM AND JAM 96	99,00	VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
		FORMULA ONE	169,00	LBA	199,00	OLYMPIC SOCCER	169,00	SPICE WORLD	149,00	WARCRAFT 2	199,00
		G POLICE	149,00	MAGIC CARPET	129,00	OVERBOARD	149,00	STAR WINDER	129,00	WIPE OUT 2097	169,00
		GRID RUN	149,00	MDK	169,00	PROJECT X2	149,00	SUPER FOOTBALL CHAMP	129,00	X MEN	169,00

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél. 01 48 05 42 88 - 01 48 05 50 67
Lundi : 13h-19h - Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél. 01 40 27 88 44
Lundi au Samedi :10h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ 3 DO ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

(2,23 F/mn)

Par Edouard Duchamp

Breath of Fire 3

Surfant sur la nouvelle vague des demandes de RPG, Infogrames offre aux amateurs du genre la version française d'un grand classique de ce style : Breath of Fire 3.

Editeur : Capcom - Disponibilité : novembre 98

Lorsqu'on évoque le nom de Capcom, on ne voit que violence et déchaînement de combos, comme le prouvent les fameux Street Fighter ou Resident Evil. Mais aujourd'hui, cette simple image est dépassée avec l'annonce de la sortie de Breath of Fire 3, un jeu de rôles dans la veine de Final Fantasy VII qui sera intégralement traduit en français. Disposant de graphismes mignons et d'une interface assez simple, le jeu place le joueur dans le rôle d'un bébé dragon qui dormait tranquillement dans une mine et que d'imprudents ouvriers ont réveillé. Levé du pied gauche, le petit dragon que vous incarnez va tenter de s'enfuir, puis finalement se retrouver précipité dans une forêt. Se transformant en petit garçon, le héros va être recueilli par Rei, un voleur itinérant, qui va le former à l'art de la cambriole. Et à partir de là, tout va évoluer selon les scénarios classiques du genre. Comparés à Final Fantasy VII, les menus sont tout de même plus simples, ce qui ravira peut-être ceux que la complexité du hit de Squaresoft avait rebuté. Les déplacements se font sur une petite carte en 2D, et pour sauvegarder, le personnage pourra installer un campement qui lui permettra aussi de se régénérer et de sélectionner ses alliés pour la prochaine mission. Lorsque le héros se trouvera près d'un endroit important, la représentation deviendra différente et le personnage, plus gros, évoluera alors dans des décors en 3D qu'il sera possible de faire tourner. Les sempiternels combats avec menu auront lieu dans ces zones, et à l'instar de FFVII, ils seront complètement aléatoires et vous tomberont dessus sans prévenir. Un peu vieux graphiquement, le jeu n'en reste pas moins un classique du genre qui devrait ravir les fans à sa sortie en novembre.

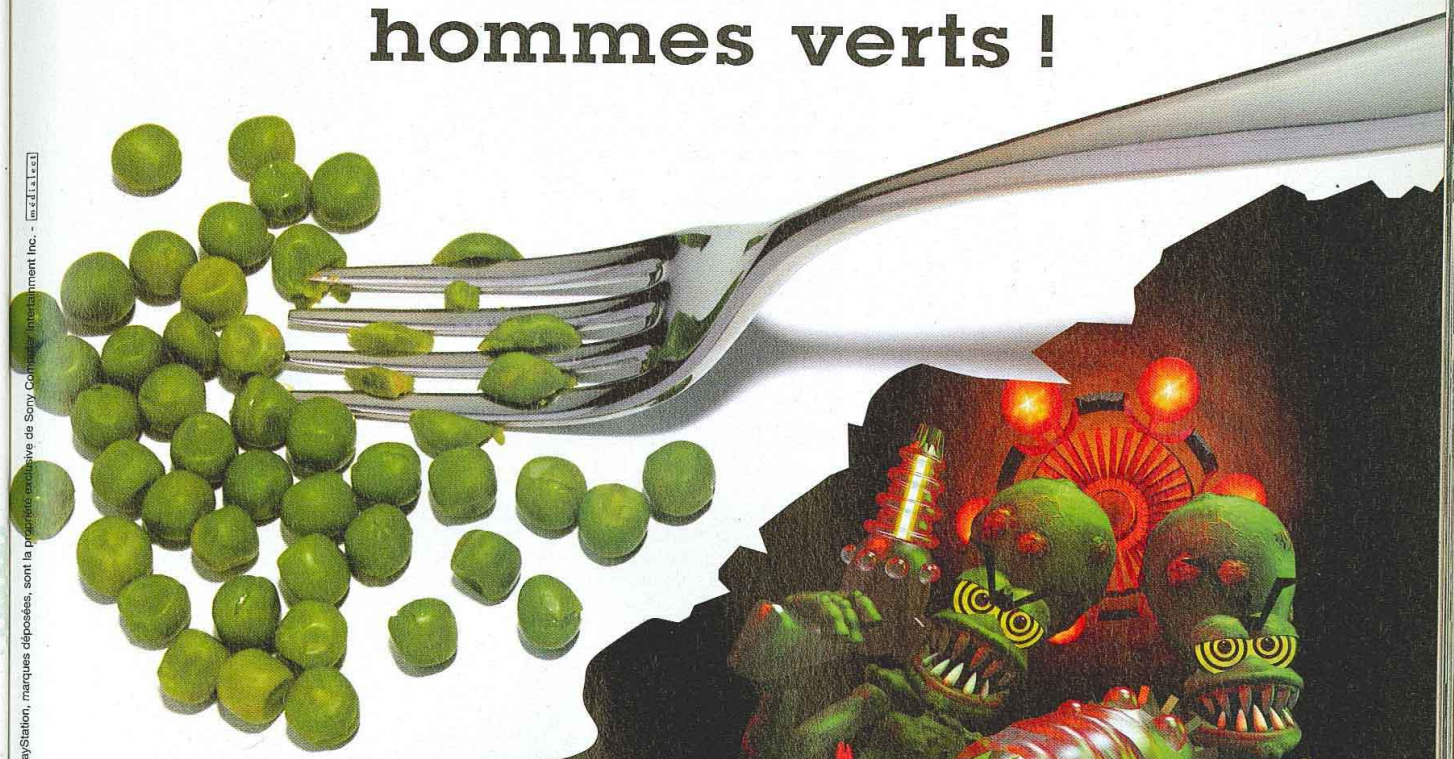
Rush

Ridge Racer 4 ?

Sur son site Web, Namco Japon aurait annoncé la venue d'une nouvelle mouture de Ridge Racer. Ça s'appellerait R4 : Ridge Racer type 4. Pourtant, il n'y a à l'heure actuelle que peu de renseignements. Toutes autres informations «c'est quand que ça sort ?» ou «surkelles machines ?» brillent par leur absence. Allez, il y a quand même un fond de rumeur qui annonce l'arrivée du divin enfant pour Noël... En même temps que le 1998e anniversaire du petit Jésus.

Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives. Le logo PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. - imagineer

Entraînez-vous dès maintenant à écraser les méchants petits hommes verts !



L'invasion vient de l'Espace

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

www.xanaweb.com

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Codeurs
*2,23 F/min

PlayStation

prochainement .../...

L'invasion a commencé. Ils sont là, au dessus de Washington à narguer notre terre et bafouer notre liberté. Seul votre sang-froid pourra nous extirper de cette horreur... à bord de votre vaisseau, vous devrez livrer une bataille aérienne en 3D sans merci pour renvoyer cette vermine extra-terrestre aux confins de la Galaxie. Embrassez femme et enfants, laissez de côté votre pitié... toute la planète compte sur vous !

Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives. Le logo PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. - medialect

The Unholy War

Editeur Crystal Dynamics - Disponibilité : noël 98

C'est sûr, nous n'attendons pas autant un Unholy War qu'un Soul Reaver. Mais ne perdons pas de vue que la qualité des titres Crystal Dynamics est assez homogène. Le principe reste inchangé : plusieurs modes de jeu sont disponibles, le plus important étant le mode stratégie. Wargame tour par tour assez classique au premier abord, le jeu passe en arcade à chaque combat, dans une arène en 3D. De nouveaux personnages sont apparus depuis la dernière version que nous avions vue, ainsi que des cartes diverses et variées. Très loin d'être fini, The Unholy War mérite qu'on le surveille mais, dans l'état actuel des choses, il est encore difficile de se prononcer sur son intérêt global...

Virus 2000

Editeur : Grolier Interactive - Disponibilité : octobre 98

Comment parler de Virus 2000 sans évoquer avec nostalgie David Braben, le studio Frontier, Elite et, bien sûr, Virus. Des noms que les possesseurs d'Atari ST et d'Amiga n'ont certainement pas oubliés. Virus 2000 est effectivement la suite de Virus : un titre mythique qui, il y a environ 10 ans, annonçait déjà la révolution 3D qu'allaient connaître les jeux vidéo. Curieux mélange de shoot et de stratégie, le titre de Grolier Interactive vous propose comme son aîné de prendre les commandes d'un aéroglisseur lourdement armé et de stopper, au cours d'une cinquantaine de niveaux, la propagation d'un virus mortel en détruisant les porteurs de l'épidémie ! Si pour le moment Virus 2000 bénéficie d'un moteur 3D intéressant (décors précis, bonne fluidité) et de petites idées sympas, comme la possibilité d'utiliser les services d'ingénieurs pour améliorer son armement, on ne peut pas dire que votre appareil soit particulièrement maniable en phase de combats. Pour un shoot, ça la fout mal. D'autre part, les zooms incessants de la caméra finissent par rendre l'action confuse à souhait. Pour être clair, si ces défauts majeurs n'étaient pas corrigés, Virus 2000 filerait droit vers la rubrique Court Métrage.

00

octobre 98

quer avec nos-
, Elite et, bien
s d'Atari ST et
us 2000 est ef-
nique qui, il y a
tion 3D qu'al-
x mélange de
nteractive vous
s commandes
le stopper, au
gation d'un vi-
émie ! Si pour
un moteur 3D
dité) et de pe-
oilité d'utiliser
rer son arme-
e appareil soit
e de combats.
utre part, les
ent par rendre
clair, si ces dé-
irus 2000 file-
rage.

La vitesse c'est... dépassez !

Gagnez des volants Mad Catz sur le

3615 PSNEWS

Le magazine de PlayStation

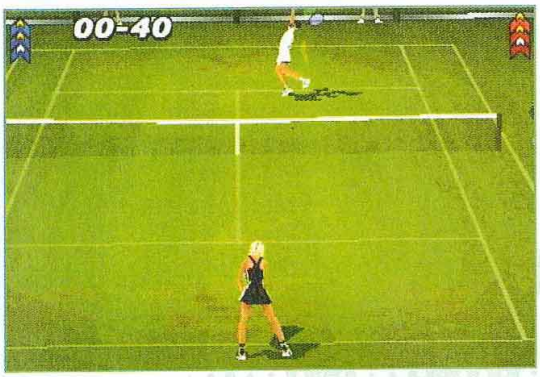
Par Nourdine Nini

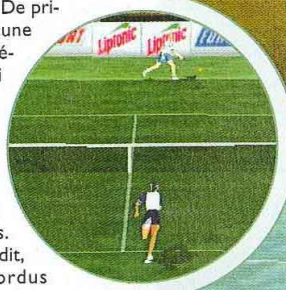
Yannick Noah all Stars Tennis '99

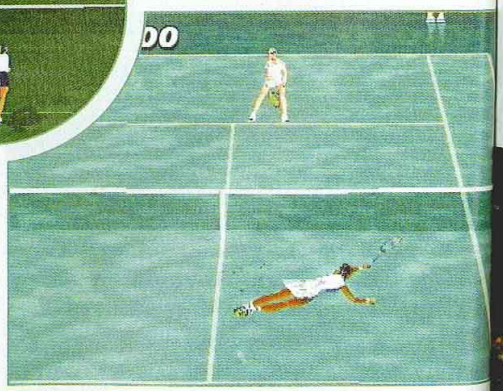
Editeur : Ubi Soft - Disponibilité : septembre 98

Tennis Arena avait déjà marqué les esprits par son réalisme et son accessibilité plutôt grand public. Smart Dog récidive en proposant une «suite» encore plus réussie.

Quelques bombes bien placées et voilà le terrain libre !

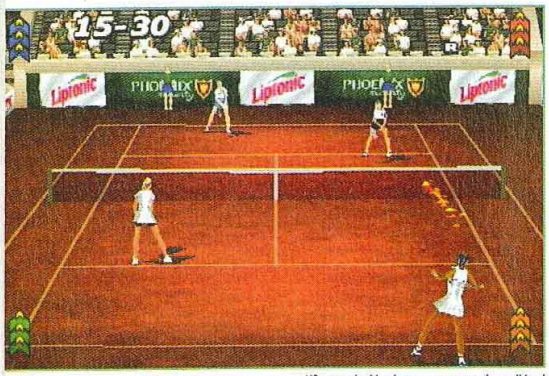






Tout est bon pour récupérer une balle qui semblait hors de portée.

Cela fait à peine une année que les joueurs fans de la petite balle jaune ont joué au dernier titre tennistique d'Ubi Soft. Cette fois, c'est avec le parrainage d'un grand de ce sport (Yannick Noah) que les aficionados vont pouvoir s'adonner à leur sport/jeu favori. De prime abord, c'est sans aucune contestation possible la résolution de l'image qui semble avoir le plus changé dans cette version. En mieux, bien sûr. Idem pour les animations, un poil au-dessus de celles de Tennis Arena, qui étaient déjà fort réussies. Dans le jeu proprement dit, l'éditeur a gâté les mordus puisque ce ne sont pas moins de huit tennismen internationaux qui font leur apparition. Sans tous les citer, sachez qu'il y a Gustavo Kuerten, Jana Novotna, Richard Krajiceck ou encore Michael Chang. Du beau monde ! Les surfaces de jeu traditionnelles font bien sûr partie du décor (8 courts internationaux et 4 revêtements svp), ainsi que des options pour le moins inhabituelles. En effet, certains modes de jeu complètement délirants mettent carrément en avant le côté destructeur du joueur, puisqu'à chaque frappe de balle, une bombe à retardement est déposée au sol ! Vous imaginez la suite... De même, l'éditeur promet pas moins de 30 coups spéciaux pour égayer les parties. Pour finir, et même si la version en notre possession ne nous permettait pas de le vérifier de manière sûre, sachez qu'il y aura encore plus de vues jouables ainsi qu'un mode ralenti. Sans trop se tromper, on peut d'ores et déjà dire que Yannick Noah a de réelles chances de devenir le n°1 du genre sur PlayStation.



Même en double, de super coups sont possibles !

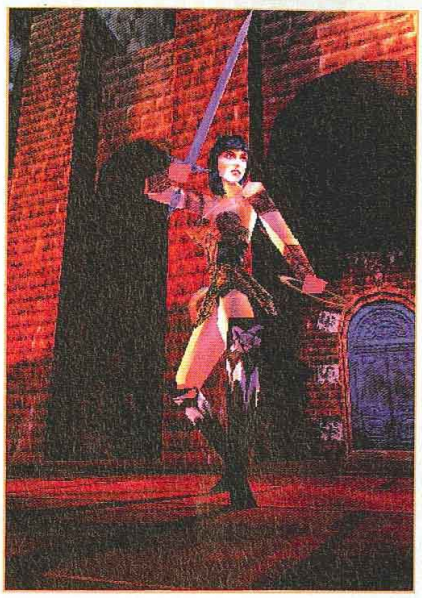
Par Laurent Serfati

Xena, Warrior Princess

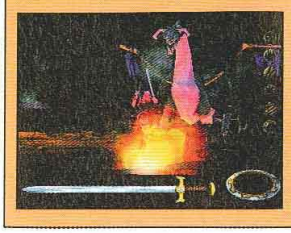
Editeur : Universal - Disponibilité : novembre 98

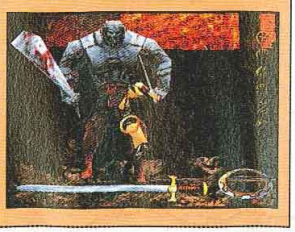
Xena, tout le monde connaît ou presque. Série légendaire évoquant les mythes en général, Xena sort désormais en vidéo mais aussi en jeu vidéo. Chouette...

Vous n'avez pas pu manquer cette série surréaliste dont l'héroïne est une gigantesque mamelle. Chaque samedi après-midi sur TF1, engoncée dans une armure bien trop sexy pour qu'il ne lui arrive rien (surtout vu l'époque...), Xena colle des pains à toutes ces lopettes de guerriers grecs de l'Antiquité, et achève de les terrifier en brandissant un improbable frisbee magique. Sommet de cul-cul-la-praline, la série a tout naturellement déclenché un engouement fiévreux aux U.S.A., en partie orchestré par les mouvements lesbiens. Il faut préciser qu'au fil des épisodes, Xena noue des relations délicieusement ambiguës avec la jolie Gabrielle, sa... hum... sa meilleure copine. Et voici que nous arrive le jeu. Oh, pas d'illusion à se faire, les chances qu'il s'agisse d'autre chose que d'une cochonnerie sont aussi faibles que celles de l'existence d'un cheat mode pour voir Xena faire des galipettes avec Jodie Foster (△ ▽ △ △ essayez toujours, on peut rêver). Jeu d'action développé aux Etats-Unis, Xena devrait arriver dans notre douce contrée avant la fin de l'année. On prépare déjà une immense fête avec un gigantesque brasier...



Recette magique pour presser tout le jus de pognon imaginable des fans de série télé : les goodies. Ce jeu en sera une, mais existent déjà... la poupée Xena, le tapis de souris Xena, les boutons Xena, le cahier Xena, les pastilles magnétiques Xena à coller sur son frigo, etc. Sur Internet : www.mca.com/tv/xena





L'univers
de la Playstation
a un nom à Vevey

LOG
Log On Games

Jeux vidéo - Jeux PC & Multimédia
Chenevières 21 - 1800 Vevey
*SUISSE *** P. Franzone *** SUISSE*
Tél. 021/922 55 66 Fax 922 55 70

Par Julien Chièze

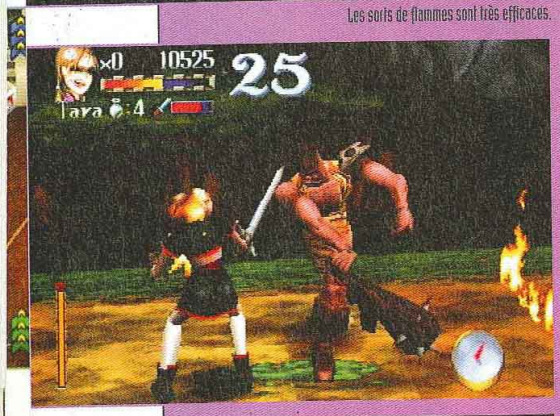
Legend Sword and Blood

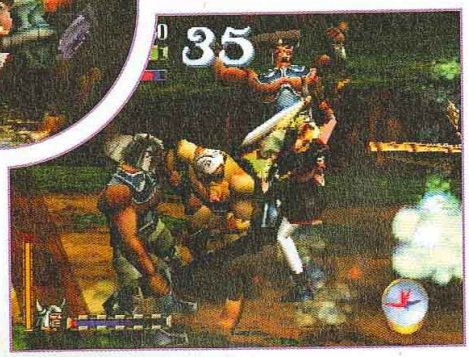
Editeur : Funsoft - Disponibilité : octobre 98

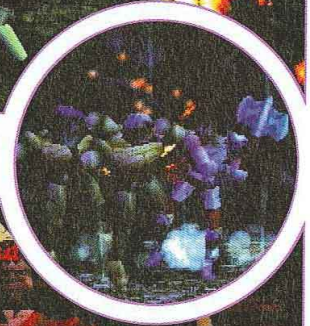
Après le très controversé Fighting Force, les fans de beat'em up commençaient à s'impatienter. Legend Sword and Blood s'aura-t-il les convaincre ?

Développé par les petits français de Toka (à qui l'on doit, dans un genre complètement différent, Burning Road et Explosive Racing), Legend Sword and Blood plonge le joueur dans un univers d'Heroic Fantasy très proche de l'inoubliable Golden Axe. Avant de partir à l'aventure, vous devrez sélectionner votre héros parmi trois experts en armes blanches. Bien évidemment, ces derniers disposent de caractéristiques propres. Opterez-vous pour l'agile Tara, la force primaire de Karo ou bien l'efficacité d'Axel ? Une fois paré, la chasse aux orcs, aux hommes caïmans, barbares, et autres chevaliers belliqueux pourra débuter. L'une des bonnes surprises de ce titre s'avère, sans nul doute, la taille imposante des protagonistes, modélisés avec talent, qui ajoute un cachet arcade des plus agréables. Il en découle alors des combats pleins de pêche, soulignés par des bruitages très convainquants.

Les sorts de flammes sont très efficaces.







Le bon maniement des doubles dagues facilite beaucoup la vie.

Tout compte fait...

Malheureusement la réalisation technique, plus qu'honorable, est entachée par une jouabilité poussive et un aspect répétitif exacerbé. Le déroulement type d'une partie n'a rien de bien complexe. Préparez-vous à la boucherie de votre vie et rien d'autre. A coups de carreaux d'arbalète, de glaive, ou plus sobrement grâce à vos petons en acier et poings en titane (vu les bruits produits), vous allez errer péniblement tout au long de niveau tunnel à la difficulté particulièrement relevée. On se contente de tapoter frénétiquement sur deux boutons... maximum. Les combattants s'enchevêtrent dans des mêlées plus inextricables les unes que les autres, et on n'y comprend rapidement plus grand-chose. On regrettera alors que la technique du «n'importe quoi» s'impose si vite et si souvent ! En ce qui concerne les sorts, sachez que les invoquer se révèle quelque peu laborieux voire aléatoire. Mais le pire de tout, tient dans l'invraisemblable résistance des boss de fin de stage. Jamais leur barre d'énergie ne semble baisser (ou si peu). Heureusement la possibilité de jouer à deux n'a pas été oubliée et, si elle ne rajoute pas des tonnes de fun, elle apporte au moins la convivialité habituelle à ce genre de réalisation. Soyons clairs, à près d'un mois de sa sortie, Legend Sword and Blood n'a plus beaucoup de temps pour redresser la barre, mais tout espoir n'est pas encore perdu... si la jouabilité est revue d'ici là.

Consol Plus
Nice & Cagnes-sur-Mer
GAMES

Pas la peine de chercher n'importe où !
Les spécialistes de la Playstation c'est nous !
LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice
Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03
On rachète CASH CONSOLES & JEUX
Paiement en 48 H* * à compter de la date de réception du colis

JEUX PLAYSTATION

NEWS			
		LE 5ÈME ELEMENT	349 F
		BREATH OF FIRE 3	349 F
BOMBERMAN WORLD	329 F	MOTORACER 2	349 F
BATMAN ET ROBIN	349 F	ISS 98	349 F
ALERTE ROUGE MISSION TESLA	349 F	TEKKEN 3	369 F

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS
DESTRUCTION DERBY 1 platinium
DESTRUCTION DERBY 2 platinium
DIE HARD TRILOGY platinium
FADE TO BLACK platinium
NEED FOR SPEED
RIDGE RACER platinium
SOVIET STRIKE
TEKKEN
TOMB RAIDER
TRUE PINBALL
WIPE OUT platinium

149 FRANCS
CHRONICLE OF THE SWORD
DISRUPTOR
DOOM
FIFA 97
LEGACY OF KAIN
LOST WORLD
NBA LIVE 97
STREET RACER
STRIKE POINT
WORMS

199 FRANCS
ACTUA SOCCER 2
BOUCLIERS DE QUETZALCOATL
COOL BOARDERS
LITTLE BIG ADVENTURE
PANDEMONIUM
RAGE RACER
RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
TOSHINDEN 3
WARCRAFT II

249 FRANCS
CASTLEVANIA
DUKE NUKEM 3D
MARVEL SUPER HEROES
RAPID RACER
TENNIS ARENA
CRASH BANDICOOT 2
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7
FORMULA KART
MOTORACER
ODDWORLD
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER 2
V.RALLY

Attention CHUTE de PRIX

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le
3615 CONSOLPLUS
EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE
Frais de port : 0 Francs*
* à partir de 100 Francs d'achat

Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

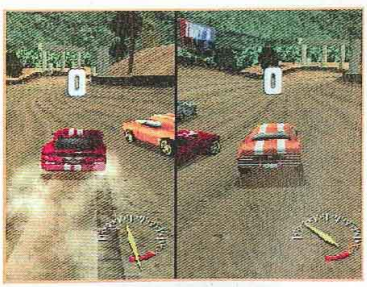
Par Nourdine Nini

Test Drive 5

A peine neuf mois après la sortie de Test Drive 4, l'éditeur nous convie une fois de plus à nous plonger dans l'enfer de la course automobile sur routes. Voici donc... Test Drive 5...

Editeur : Accolade/Electronic Arts - Disponibilité : novembre 98

Les jeux de courses autos, finalement, c'est un peu comme les jeux de foot, on les trouve en quantité astronomique, aussi bien sur PlayStation que dans l'univers des jeux vidéo en général. Gran Turismo n'a pas inventé le fil à couper le beurre dans ce domaine, loin s'en faut, mais a formidablement contribué à populariser le genre. Test Drive 5 est donc un énième titre à base de quatre roues, de tôle et de vitesse. Comme dans le volet précédent, vous disposez dans TD5 de plusieurs véhicules que les grands collectionneurs de belles caisses ne renieraient pas. Viper, Chevrolet et autres bolides américains de renom vont se «tirer la bourre» sans aucune retenue ! Ici, les circuits sont des parcours complètement ouverts, situés à des endroits différents du globe. Chaque compétition (il y en a plusieurs) vous place dans la peau d'un pilote qui mettra tout en oeuvre pour disputer la première place à ses cinq collègues acharnés. Je vous l'accorde, il n'y a absolument rien d'original là-dedans. Les tracés sont souvent très longs, découpés en tronçon, et un décompte temporel vous rappelle que vous avez tout intérêt à ne pas flâner. Globalement, on est à mi-chemin entre le jeu d'arcade et la simulation, carambolages et autres dérapages contrôlés étant évidemment de la partie. De plus, les vues implémentées sont nombreuses et toutes jouables. Reste à savoir ce qu'il apportera effectivement au joueur déjà possesseur des autres courses autos.



Rush

Black & White sur PlayStation

Peter Moulineux (Dungeon Keeper, Populous, etc.), l'enfant terrible du jeu vidéo, fait parler de la nouvelle compagnie qu'il vient de créer : Lionhead. Celle-ci s'évertuera à perpétuer la tradition de ces jeux où le joueur prend la place de Dieu et façonne le monde à son image. Ainsi dans le pur style de Populous, le prochain soft de stratégie se nommera Black & White. Si la sortie PC est prévue en 1999, une adaptation PlayStation est à l'ordre du jour. Celle-ci serait envisagée pour l'an 2000.

Malgré ce peloton groupé de Dodge Viper, vous avez toutes vos chances de bien figurer à l'arrivée. Il suffit d'être rapide, et de bien lire le parcours sur le scanner en bas à gauche.

Un mode de jeu vous permet même de vous glisser dans la peau bien dure d'un agent de police, et donc de faire joujou avec sa jolie future. Sheriff, fais-moi peur !

PlayStation
DO
Jeux
DOCK GA
S'ENGA
- A VOUS RACHETE
VOS JEUX ET VOS
Nos tarifs sont clairem
notre argus du jeu vid
- A VOUS DONNER
PRIVILÈGES AVEC
LA CARTE DOC-KI
- A VOUS PROPOSE
PERMANENCE UN
JEUX D'OCCASION
NULLE PART AILLEU
Chaque magasin prése
3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES
NOUVEAUTÉS À UN
DOCK GAMES.
Dock Games traite en
toutes les grandes mar
DOCK GAM
Jeux Vidéo Neufs et Occa
La Carte DOCK'ID
DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PR
* Selon le stock
Offre valab

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

ET EN AVANT PREMIÈRE LA DÉMO JOUABLE DE METAL GEAR, LA SIMULATION D'ESPIONNAGE RÉVOLUTIONNAIRE DE KONAMI ANNONCÉE COMME LE MEILLEUR JEU DE LA FIN DE L'ANNÉE.

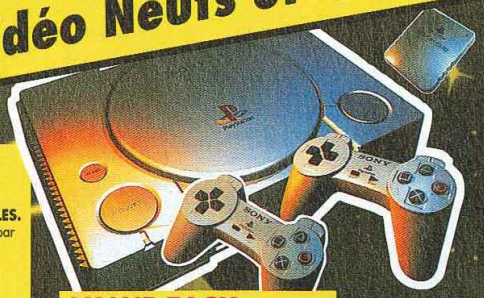
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98 NEW

Retrouvez la référence ultime en matière de jeu de foot avec cette nouvelle version. Une jouabilité encore améliorée, des graphismes à vous couper le souffle et des gestes techniques étonnant de réalisme grâce à la motion capture.

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



VALUE PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 2 MANETTES
+ 1 CARTE MÉMOIRE
990F

TEKKEN 3

Enfin le 3ème volet de la série mythique. Le meilleur jeu de combat en 3D jamais réalisé, avec des nouveaux personnages et des options innovantes comme un beat them all et un dead volley... Un must à essayer absolument.

Le jeu de moto le fun fait son retour sur PSX : 30 nouvelles courses sur route ou cross, un éditeur de circuit. Une durée de vie incomparable.

MORTAL KOMBAT 4

Le quatrième épisode du jeu de combat le plus gore de la galaxie : affrontement en 3D, nouveaux personnages, possibilité d'utiliser des armes, ...

GRATUIT UNE CASSETTE VIDÉO OFFERTE DES PLUS BEAUX BUTS DES COUPES DU MONDE.

Retrouvez le célèbre jeu de foot avec une cassette vidéo offerte des plus beaux buts des Coupes du Monde.

TOUTES LES NOUVEAUTÉS DE LA RENTRÉE SONT CHEZ DOCK GAMES

AU MEILLEUR PRIX

FRANCE

ABBEVILLE	NOUVEAU	Tél : 03.22.24.90.80
AGEN		Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS		Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.35.19.36.46
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	NOUVEAU	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE		Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	NOUVEAU	Tél : 05.49.21.80.76
CHATEAU-GONTHIER Corner		Tél : 02.43.70.37.45
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC		Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN		Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FIRMINY	NOUVEAU	Tél : 04.77.56.00.08
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE sur YON	NOUVEAU	(consulter le minitel)
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LORIENT CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.21.69.73
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
METZ		Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	NOUVEAU	Tél : 02.38.98.00.67
MONTAUBAN		Tél : 05.63.66.57.33
MONTELIMAR	NOUVEAU	Tél : 04.75.01.75.82
MONTLUÇON		Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER		Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX		Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE		Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.77.98.30
PARIS CENTER	NOUVEAU	(consulter le minitel)
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ		Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES CENTER	NOUVEAU	Tél : 04.50.58.49.11
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST ETIENNE		Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.42.60.60
VOIRON Corner		Tél : 04.76.65.96.27

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES		Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
MARTIGNY	NOUVEAU	Tél : 027.723.36.37
MORGES	NOUVEAU	Tél : 021.801.77.88
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55
VEVEY		Tél : 021.923.81.23
YVERDON LES BAINS		Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

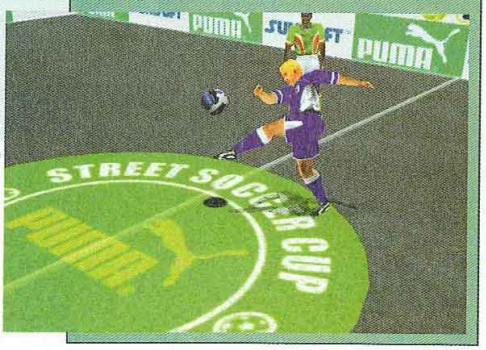
Par Nourdine Nini

Après la Coupe du Monde, l'engouement pour le football ne semble pas prêt de s'affaiblir. Pour preuve, le nombre de titres dédiés au ballon rond qui continuent de déferler sur PlayStation. Puma en fait partie.

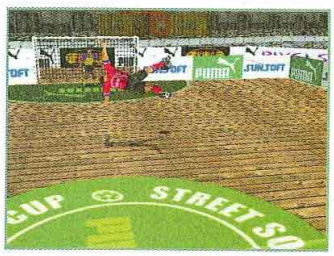
Puma Street Soccer

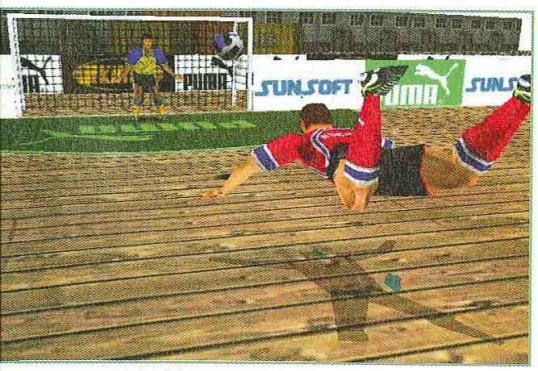
Editeur : Sunsoft - Disponibilité : novembre 98

Les photos sont issues de la version PC.



Les animations des joueurs ont été engendrées grâce au Perfect Animation System. Rien que ça !

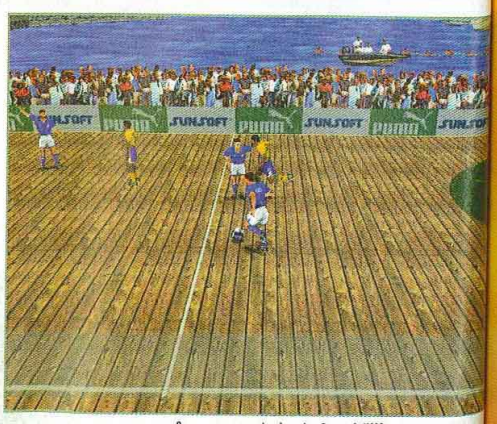




Nous serons au moins d'accord sur une chose : en parlant de football, on ne risque pas d'être très original. On sait à peu près tous comment se joue ce sport qui oppose vingt-deux personnes très musculeuses et dont le seul et unique but est justement d'en marquer un de plus que l'adversaire. Puma Street Soccer pourtant, semble emprunter une voie encore inexplorée jusqu'à aujourd'hui : le football de rue ! Basé sur le 4 contre 4, le Street Soccer se joue aussi bien sur la plage qu'au coin de la rue. Techniquement, on ne sait pas grand-chose de ce foot, mais on peut supposer que l'ensemble, entièrement en 3D, bénéficiera d'une animation de choix. Tous les coups footballistiques étant bien entendu présents. Du moins peut-on candidement le supposer...

Stars and Co

Avoir un mécène de renom tel que ce fabricant vestimentaire permet également quelques possibilités notables. Et notamment celle d'aligner les grandes gloires de ce sport. Puma Street Soccer verra ainsi évoluer les Deschamps, Matthaus, Maradona, Peruzzi, Pagliuca, Mijatovic... bref, une quarantaine de stars en tout. Bonjour les grosses têtes ! Les différents modes de jeu regroupent quant à eux la League, la Cup Tournament, l'Arcade X et le Puma Street Soccer World Cup. Les remplacements de joueurs ainsi que les changements tactiques se font quant à eux en cours de jeu, sans jamais le stopper, pour justement donner ce côté si particulier au foot de rue. D'ailleurs, on ne s'étonnera pas de vivre des rencontres très athlétiques, voire vigoureuses. Alors, Puma Street Soccer, un foot parmi tant d'autres ? Peut-être pas !



Croyez-vous que les terrains fussent différents ? Eh oui...

UN
VALAB
COMMA
SCORE
6, RUE D'
7500
(BON DE
SUR NOTRE PA
SCORE-
ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 P
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320
JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu
Tél : 01 43 29 59 59
ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembo
Tél : 01 43 25 85 55
VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hug

-35F

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
COLIN MAC RAE RALLY OU
I.S.S. PRO 98
SUR PLAYSTATION*
(*PRIX MINIMUM APPLIQUÉ APRÈS UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 364F)
VALABLE JUSQU'AU 30/09/98

SCORE GAMES MULTIMEDIA

SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE

UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC
POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6, RUE D'AMSTERDAM
75009 PARIS
(BON DE COMMANDE
SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)

RC B 382215603

SCORE-GAMES C'EST 31 MAGASINS

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (Mº Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (Mº V. Hugo)

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (Mº Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34 - 77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - Mº Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C.Ccial Continent - 95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

MARSEILLE (13)
C.Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE CEDEX 16

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE (Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 212 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial Géant
73200 ALBERTVILLE
Tél : 08 36 685 686

LE HAVRE(76)
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

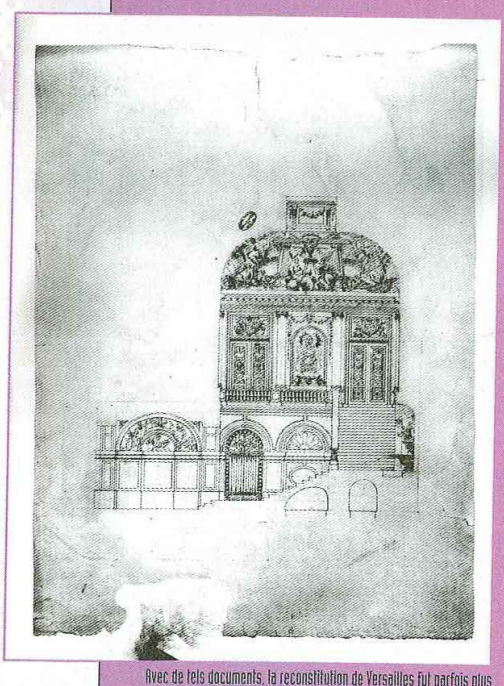
AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS

PAR Grégory Szriftgiser

Cryo la culture sur la Playstation ?

Cryo est un éditeur qui fait beaucoup de bruit. Enormément décrié, critiqué et même ignoré par la plupart des core gamers, on ne peut pourtant pas lui enlever ceci : en matière de softs culturels, il est un leader incontesté sur PlayStation.

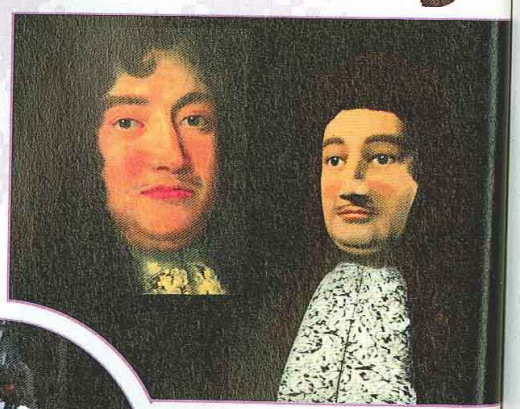


Avec de tels documents, la reconstitution de Versailles fut parfois plus difficile que celle d'Egypte !

Chez Cryo, ça commence à faire un petit bout de temps qu'il est là. Réchappé d'Exxos, le fondateur Phillippe Ulrich est en effet un vieux de la vieille. Des titres comme l'Arche du Capitaine Blood, Lost Eden ou encore Megarace, c'est lui. Voilà qui nous ramène aux années 80. Mais aujourd'hui, les jeux vidéo ont un visage bien différent.

Où sont les jeux ?

Et les jeux alors ? Voilà la question simple qui revient le plus souvent, à l'évocation des productions Cryo. Notre but ici n'est certainement pas de s'opposer à ces avis sans doute un peu limitatifs -pour la bonne et simple raison que nous sommes dans les premiers à les formuler- mais d'éclaircir un peu les mérites du dernier filon exploité chez Cryo : l'Omni-3D et la fidélité historique. Car si pour la plupart d'entre nous, les derniers titres de Cryo ne sont ni plus jouables ni plus originaux ni plus attractifs qu'à l'habitude, ils ne sont cependant pas exempts de qualités. De plus, ils marchent... plutôt fort ! Ils représentent une série de jeux d'aventure



Une difficulté supplémentaire dans Versailles : la reconstitution des personnalités de l'époque, comme Louvois.

Les derniers titres Cryo proposent un apport culturel indéniable

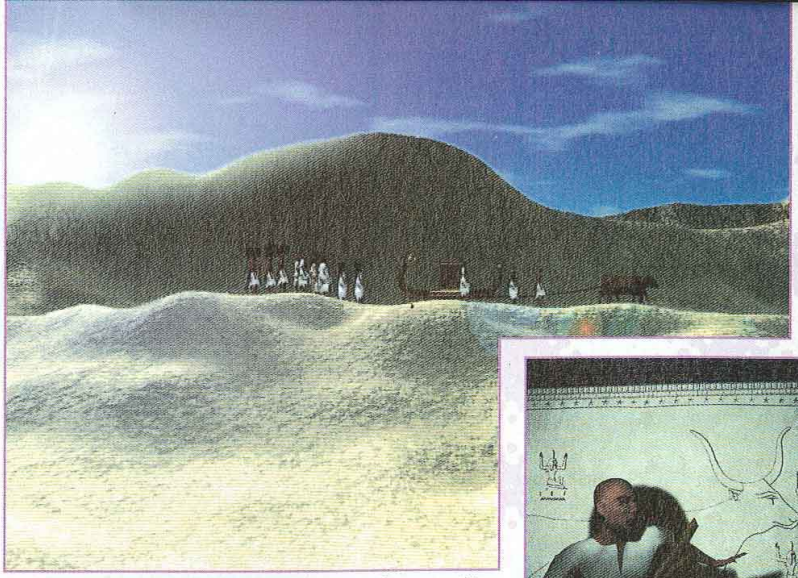
tous construits autour du même principe inauguré par Atlantis. Ce dernier soft fut vite suivi par Versailles puis Egypte, et nous aurons encore droit à Chine et plus encore. Techniquement, tous sont issus de conversions PC et sont dotés d'une qualité première : un rendu graphique plutôt joli qu'on retrouve sur tous les titres Cryo. A défaut d'être amusants, ils sont au moins beaux...

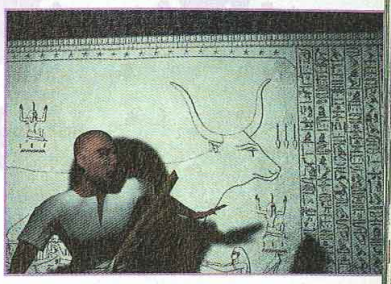
Un travail méthodique

Si les aventures proposées sont critiquables, il en va tout autrement du travail fourni. Car ce dernier est indéniablement colossal. Techniquement, le système reste inchangé depuis Atlantis. L'Omni-3D est une astuce graphique qui permet de donner au joueur l'illusion d'être dans un monde en full 3D, alors qu'il s'agit d'images précalculées sur des ordinateurs bien plus puissants qu'une simple PlayStation. Pour le reste, Cryo a conservé l'interface classique du clic et de l'inventaire. Si en revanche on se penche sur la documentation, c'est là qu'on trouve tout l'intérêt de ces softs. Atlantis, pour sa part, reste un monde imaginaire, mais Versailles et Egypte s'attachent eux à la description de périodes historiques réelles. Développés conjointement avec la Réunion des Musées Internationaux, ces titres semblent au plus près fidèles aux connaissances historiques des spécialistes mondiaux. Un exemple anecdotique : Cryo a du recalculer des images de plusieurs millions de polygones peu avant de clore le développement de Versailles pour un détail que seuls des spécialistes auraient pu remarquer : des dentelles non conformes ! Dans Egypte, une poignée de nacre a du céder la place à de l'or ! Bref, en l'état actuel des connaissances historiques, les passionnés de ces époques pourront découvrir un tant soit peu une tranche de la vie passée, tout en accordant crédit à tous les éléments du jeu dont la fidélité historique n'est plus à démontrer.

Nous n'avons pas les même valeurs ?

Il est ainsi plutôt encourageant pour l'image générale des jeux vidéo de constater que même sur PlayStation, certaines productions atypiques sentent bon la culture. A l'heure où les reconstitutions virtuelles en tout genre fleurissent sur Internet et où la technologie n'a de cesse de permettre à nos mondes imaginaires de s'approcher du réel, la PlayStation se fait son cercle de jeux à valeur culturelle. Les aventures proposées prennent ainsi leur ampleur non pas en termes de scénario ou de jouabilité (Cryo n'est décidément pas à la pointe en ce domaine), mais bel et bien en termes de culture ! Vos parents vous reprochent de vous abrutir avec des jeux débiles ? Scotchez-les à votre PlayStation devant Egypte ou Versailles !

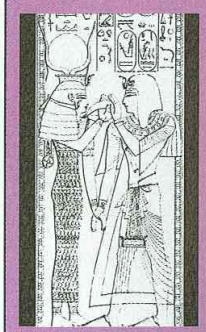




Les funérailles font partie des événements majeurs de la vie égyptienne qu'il vous sera possible d'apprécier dans Egypte.

La restauration virtuelle

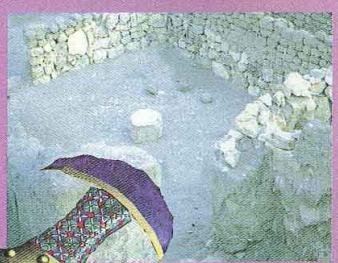
La Réunion des Musées Internationaux a fourni aux développeurs les documents de base pour la reconstitution. Chaque étape du processus, couleurs, formes, matières et éclairages sont le plus fidèle possible à ce que savent les historiens du passé égyptien.



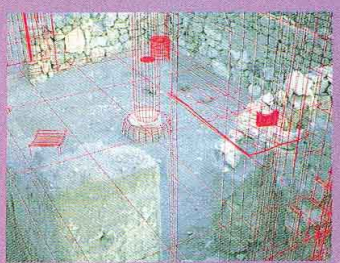
Du document papier conservé depuis la découverte de ce hiéroglyphe...

... les développeurs ont recréé avec les couleurs originales ce détail...

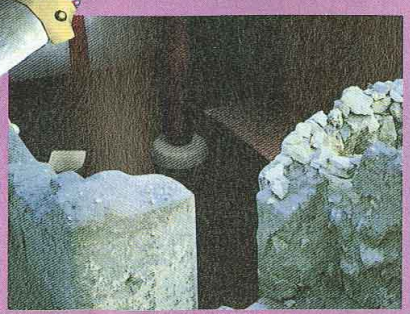
... pour l'intégrer dans une image où son importance peut sembler relative aux yeux du profane !



De même, à partir de photos de fouilles archéologiques des ruines d'un village égyptien...



...un modèle 3D est érigé sur les fondations restantes...



... puis il est coloré, texturé, s'intégrant parfaitement à la photographie...

... pour donner au final une image de cette maison que nous n'aurions pas pu imaginer.

Par Edouard Duchamp

Difficile pour les rois de la nuit de passer à côté de ce qui s'annonce déjà comme un jeu culte. Bust a Groove reprend le flambeau de Parappa, en l'améliorant considérablement dans des joutes disco où l'arme est la danse.

Bust a Groove

Editeur : Enix - Disponibilité : novembre 98

Imaginez un instant un monde où l'on pourrait aller en boîte dans les accoutrements les plus débiles et devenir une star. Imaginez ensuite que la Terre soit entrée en guerre avec une race extra-terrestre qui se nourrit d'énergie groove, et que cette même Terre n'ait aucune chance de sortir victorieuse de ce conflit. Et imaginez enfin que tout se joue dans un concours de danse et que l'avenir du genre humain repose sur vos épaules ! Voilà le scénario de Bust a Groove, assez idiot il est vrai, mais qui permet au moins de plonger dans un bain délirant dès les premières secondes. Comme son confrère Parappa, Bust a Groove est un jeu de type «nouvelle génération». Ici, vous allez en fait devoir écouter attentivement la bande sonore, agir en rythme pour que votre danseur puisse exécuter des pirouettes et autres pas de danse artistiques, et tenter ainsi de conquérir les faveurs du public. Car dans Bust a Groove, tout se passe en duel (2 joueurs peuvent s'affronter simultanément). La musique démarre et vous devez réaliser en rythme les manipulations qui apparaissent à l'écran. Bien entendu, chaque personnage a un style de danse différent. Celui qui dansera le mieux s'accordera les faveurs du public et gagnera le match. Bien sûr, chaque adversaire rencontré vous affrontera sur une chanson différente, certaines étant plus difficiles à danser que d'autres comme le reggae ou le disco. 10 adversaires, 10 chansons super pêchues, 8 personnages sélectionnables, chacun y trouvera certainement son compte. Drôle, incroyablement original et très bien réalisé, Bust a Groove est un produit qui a conquis la rédaction et qu'on attend avec impatience.

Rush

Ça recrute chez Microïds

Il y a du mouvement chez le développeur français ; et ça vient même de tous les horizons. Chez Microïds, on peut retrouver Vincent Baillet, venu de Psygnosis, Jean-Philippe Messian, de Microfolies, et Philippe Zouari, déboulant de Bertelsmann Music Group. On ne sait pas encore trop ce qui se prépare chez Microïds, mais l'année 99 s'annonce comme étant un grand cru de création.

A GAGNER

1 Scooter Nitro MBK A NEW WORLD

2 consoles PlayStation

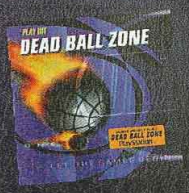
50 jeux PlayStation Dead Ball Zone

100 CD Techno Dead Ball Zone

en appelant le

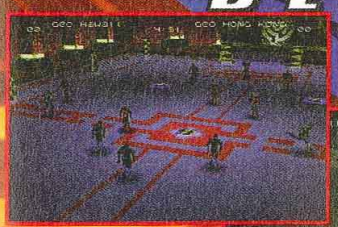
08 36 68 19 21*

du 25 juin au 15 septembre 98



DBZ

DEAD BALL ZONE



Le sport du 3e millénaire !

Tous les coups sont permis : une seule règle, sortir vainqueur !

Rage Software plc

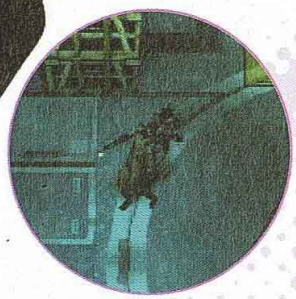
PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Dead Ball Zone © 1997 Rage Games Limited. All rights reserved. Published and distributed under exclusive licence from Rage Games Limited by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are property of their respective companies.

Par Julien Chièze

Metal Gear Solid

Editeur : Konami - Disponibilité : prévue pour le 27 novembre 98

En gestation depuis 1996, le chef-d'oeuvre ultime de Konami, Metal Gear Solid, s'apprête à secouer l'univers de la PlayStation. Un titre à couper le souffle dont nous vous livrons les toutes dernières informations avant sa sortie le 3 septembre au Japon.



Alors que vous pensiez avoir trouvé une cache idéale, un vigile vient vous surprendre.

Si quelques rumeurs commençaient à circuler sur la relative baisse de forme de Konami, l'imminence de la sortie de Metal Gear Solid risque de balayer sans effort ses vitupérations conjoncturelles. Pourquoi ? Tout simplement parce que les développeurs de MGS semblent être parvenus à tirer toute la quintessence de la PlayStation. Techniquement fabuleux, irrésistiblement novateur, toujours intense, particulièrement surprenant, Metal Gear Solid peut se targuer de titiller la perfection ludique absolue ! Quiconque s'y essaye plus de deux minutes, doit se rendre à une seule évidence : le pouvoir attractif de ce titre est unique.

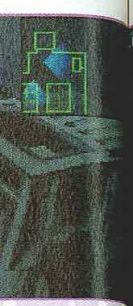
Une longue histoire

En 1987, un titre suscitait l'admiration après sa parution sur MSX 2 par l'intérêt de ses missions et son am-

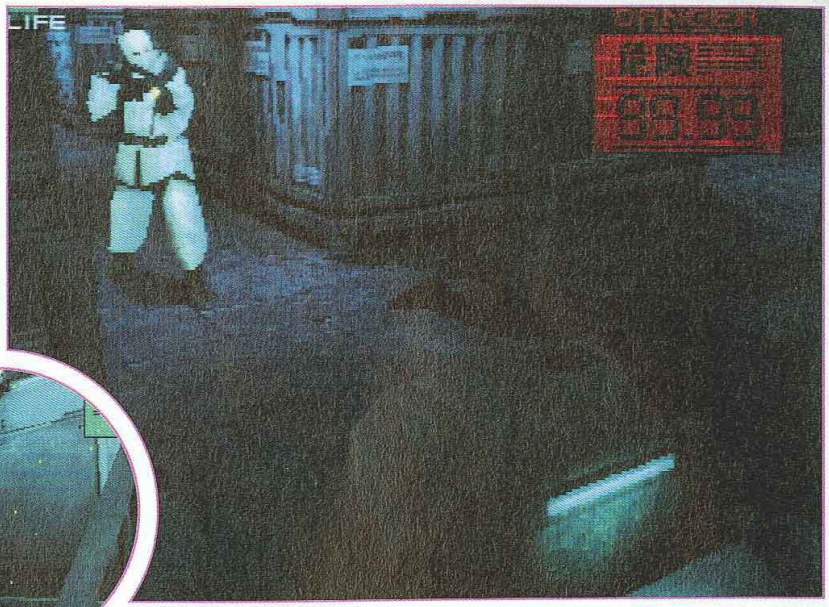
Le jeu le plus attendu du moment sera-t-il finalement repoussé à 1999 ?

Une cigarette et

Le point d'exclamation signifie que le garde se doute de quelque chose.



Une cigarette et votre barre d'énergie part en fumée.



Le seul moyen de vous en tirer semble être le plongeon.

Le point d'exclamation signifie que le garde se doute de quelque chose.

biance oppressante inédite. Interprétant le rôle d'un espion, le joueur devait alors s'infiltrer au sein d'une base secrète, évitant de se faire repérer par tous les vigiles armés jusqu'aux dents. Son titre : Metal Gear. Dans la foulée de ce succès s'en suivit une adaptation sur NES (Nintendo 8 bits), puis le black-out total. Ce n'est qu'en 1993 que Hidéo Kojima, déjà à l'origine du premier épisode, commença à envisager une possible suite à son chef-d'oeuvre, sur PlayStation cette fois-ci. Néanmoins, après quelques aléas inhérents aux productions de ce calibre, les premières lignes de code ne purent être inscrites avant 1996. Entre temps, de nombreuses idées avaient germé dans les cerveaux fertiles de son équipe. Metal Gear Solid devait transcender toutes les idées de la création originelle, peaufiner les moindres détails, devenir un titre incontournable. Après nous avoir tenu en haleine durant de longs mois en distillant au compte-gouttes images et infos, voici que tout se précipite. L'E3 d'Atlanta nous avait déjà donner l'occasion de nous essayer avec passion à la bête mais désormais, à quelques jours de sa sortie officielle au Japon, le 3 septembre, les derniers éléments nous permettent de vous déclarer que Metal Gear Solid ne pourra (sauf si la fin du monde a lieu entre temps) qu'être le titre phare de cette fin d'année, voire de l'Histoire de la PlayStation !

Rien ne sert de courir, il y en a d'autres qui attendent derrière.

Un bonheur ludique ou réel ?

Autant vous le révéler tout de suite, lorsqu'on joue à Metal Gear Solid tout s'estompe autour de soi, tout se focalise sur un but : passer inaperçu. La concentration atteint son paroxysme, vos nerfs optiques se tendent, scrutant tous les recoins de l'écran. Un pas dans une flaque, un léger coup dans une caisse, et la situation devient des plus critiques. Vous serez prévenu, les vigiles veillent au grain d'une manière plus que zélée. N'espérez donc pas d'eux la moindre clémence. Mais malgré le stress qui rode perpétuellement autour de vous, il est indéniable que chaque pas bien placé engendre un plaisir incomparable. Imaginez-vous dans des lieux approchant la perfection graphique où les détails visuels sont légion (les respirations s'accompagnent d'un léger nuage de vapeur d'eau occasionné par la fraîcheur ambiante, quelques rats sillonnent les couloirs), le tout agrémenté d'un réalisme des mouvements époustouflant. La motion capture des gardes et de Snake est irréprochable. Tout ce petit monde se déplace avec aisance, s'étire par moment, fume une cigarette pour se relaxer, tourne la tête promptement à l'affût du moindre son, puis poursuit sa ronde. L'immersion est telle, la qualité technique si élevée, que tout à l'air réel. Ce qui, à la longue, ne

Le choc des Titans

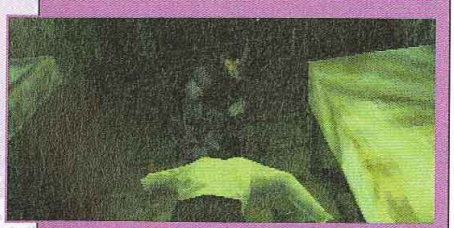
Longtemps présenté comme le successeur de Resident Evil, Metal Gear Solid n'a pourtant pas grand-chose à voir. Si à l'instar de la série de Capcom, Metal Gear Solid fait partie d'un genre où l'ambiance à la part belle, les deux titres n'ont pourtant que peu d'éléments en commun. Voici un tableau comparatif qui devrait permettre d'éclairer la lanterne de bon nombre d'entre vous.

(Les notes attribuées aux différents critères vont de 1 à 5)

	Resident Evil	Metal Gear Solid
Genre	Action/aventure	Jeu d'infiltration
Technique		
Temps de chargement entre les différents lieux	3 à 5 secondes	5 secondes
Environnement graphique	Personnages en 3D et décors en 3D précalculée	3D temps réel
Richesse de l'environnement	5	4
Design général	5	5
Vos ennemis		
Type	Zombis	Terroristes
Intelligence Artificielle des ennemis	3	5
Variété des réactions	2	5
Divers		
Objectif	Sauver votre peau	Déjouer une menace nucléaire
Lieux	Commissariat	Base militaire américaine
Durée de vie lorsqu'on connaît tout par coeur	Environ 2h par scénario	8h selon Hidéo Kojima, créateur du jeu
Indice de linéarité	3	4
Indice de subtilité	2	5
Armes différentes	14 (en comptant les armes kittées)	5 (rien que pour la démo)
Dynamique des séquences narratives	4	5
Taux de stress	5	5
Maniabilité	5	5
Gestion du Dual Shock	Non	Oui
Applaudimètre à la rédaction	4	5
Spécial	Jeu événement du début 98	Jeu événement de la fin 98

Metal Gear Solid

Dirigez-vous vers l'étage 31, avant qu'on ne se rende compte de votre présence.



Mettez-vous au courant. Les Metal Gear, vos ancestraux ennemis, sont de retour. La Maison Blanche peut craindre le pire, mais les ambitions de Fox Hound ne se restreignent pas à si peu. Le monde entier semble visé. Il faut agir, vite. Malheureusement, votre indic meurt d'une crise cardiaque juste devant vos yeux.

réussit qu'à vous stresser encore plus. Tant mieux !

Vous reprendrez bien un peu d'originalité ?

Si certains programmeurs ont parfois tendance à confondre originalité avec absurdité, en ce qui concerne l'équipe de Metal Gear Solid, l'excellence du savoir-faire se confond avec la volonté permanente d'innover, de surprendre le joueur. A commencer par le genre même du jeu. Au lieu de se laisser séduire par les sirènes mercantilistes des shoots sans finesse, ou de tenter une simple adaptation d'un titre à la Resident Evil, la jeune équipe d'Hidéo Kojima s'est attelée à une lourde tâche : créer de toutes pièces un jeu d'infiltration aux antipodes des productions actuelles. Le principe est simple : il s'agit d'éviter d'être découvert par l'ennemi. De la subtilité que

Mission : impossible ?

Voici le cheminement à suivre pour mener à bien votre première infiltration.

1. L'entrepôt du lagon

Vous y débutez votre aventure. C'est le lieu idéal pour prendre en main l'agent Snake. En vous débrouillant bien, vous devriez aisément trouver 3 rations. Votre objectif : attendre le retour de l'ascenseur puis vous y engouffrer.

2. L'héliport

Les difficultés débutent en fait seulement maintenant. Sur votre chemin, saisissez les deux rations, l'unité de chaff grenade, l'indispensable socom, l'une de ses recharges, ainsi que les stun grenade. Votre objectif : atteindre l'une des deux bouches d'aération. Celle du bas se trouve à gauche du camion. Celle du haut, au milieu de la passerelle.

3. Le conduit d'aération du bas

En vous dirigeant vers la gauche, vous trouverez une ration, tandis que la sortie se situe à droite, peu après un puisard.

3. bis

Le conduit d'aération du haut.
Une fois de plus, seule une ration y a été laissée.

4. Le hangar

Au sein de cette large pièce, vous pourrez saisir de nombreux ustensiles. En l'occurrence contre le mur Sud sont dissimulés des explosifs C4 et derrière l'escalier vous pourrez ramasser des recharges socom. Ensuite, au niveau de l'entre étage où débouche l'escalier, vous en trouverez à nouveau, mais surtout, dans la pièce à l'Est, prenez les lunettes infrarouge. Pour finir, la très hi-tech caisse en carton s'offrira à vous à l'extrémité de la passerelle peu après l'échelle par laquelle vous arrivez si vous venez du 3 bis. Votre objectif : appeler l'ascenseur et l'emprunter.

5. Les geôles

Absolument rien à déclarer, ni à craindre dans ce long corridor.

6. Le dernier conduit d'aération

La fin s'annonce imminente. Seule une ration est disponible mais, il faut bien l'avouer, elle ne vous sera d'aucune utilité. Jetez un coup d'oeil dans la geôle à l'extrémité du conduit et préparez-vous à savourer une ultime séquence.

7. L'arme bonus

Il est en effet possible d'obtenir une arme particulièrement puissante, mais néanmoins à l'utilité restreinte dans le cadre de cette démo, j'ai nommé le lance-roquettes Nikita ! Pour y parvenir, il vous suffit de retourner à l'héliport après l'avoir quitté une première fois. Puis introduisez-vous de nouveau dans le fourgon. Derrière la caisse se dissimule l'arme en question.

ésence.

le ?

ière infil-

dre en main
ent trouver
puis vous y

tre chemin,
ensable so-
re objectif :
se trouve à

tandis que

eux usten-
explosifs C4
com. Ensui-
trouverez
ettes infra-
ous à l'ex-
s arrivez si
mprunter.

r.

le mais, il
z un coup
s à savou-

sante, mais
nommé le
er à l'héli-
us de nou-
uestion.

Les armes du Snake

Pour les petits veinards qui auront donc la chance de se procurer la démo de ce titre d'exception (dans le jeu Powerfull Pro Baseball 98 vendu au Japon !), voici tous les éléments disponibles au cours de cette mission.

Les rations

Elles vous restaurent entièrement votre barre d'énergie. Néanmoins vous ne pouvez en transporter que deux à la fois, sachez donc vous organiser.

Le socom

Moins vous aurez à vous en servir mieux ce sera. En vous rappelant que votre meilleure arme n'est autre que la discrétion.

Les munitions pour socom

Deux recharges sont nécessaires pour remplir le barillet.

Les chaff grenades

Ces dernières permettent de troubler les transmissions durant une dizaine de seconde. Les radars (le vôtre aussi) ainsi que les caméras ne pourront donc plus vous détecter. A vous d'en profiter.

Les stun grenades

La déflagration produite aveuglera pendant quelques secondes les vigiles. A utiliser lorsque vous tenter de vous échapper.

Plastique C4

Ces charges explosives peuvent être disposer où bon vous semble : sur un mur, à terre. Puis vous aurez la possibilité de les activer à distance. Un bon moyen de faire diversion.

La boîte en carton

Le rêve de tout espion : se cacher sous une caisse en carton et avancer au sein de ce moyen de locomotion loufoque ! Arrangez-vous pour ne pas vous arrêter sur le chemin d'un garde, il risquerait de croire qu'on lui a envoyé un cadeau, et dans ce cas...

Le lance-roquettes Nikita

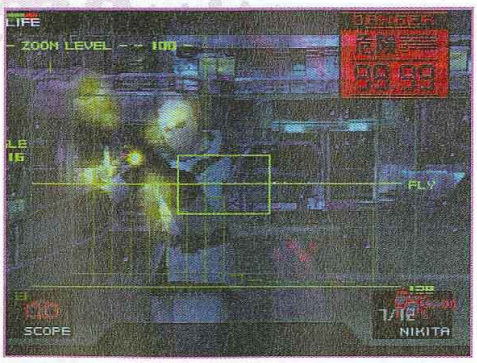
Une arme bonus visuellement impressionnante dont les roquettes à têtes chercheuses iront atteindre les ennemis les plus proches. Ce qu'on peut se sentir fort en sa compagnie !

Les roquettes Nikita sont sans pitié. Heureusement pour vous.

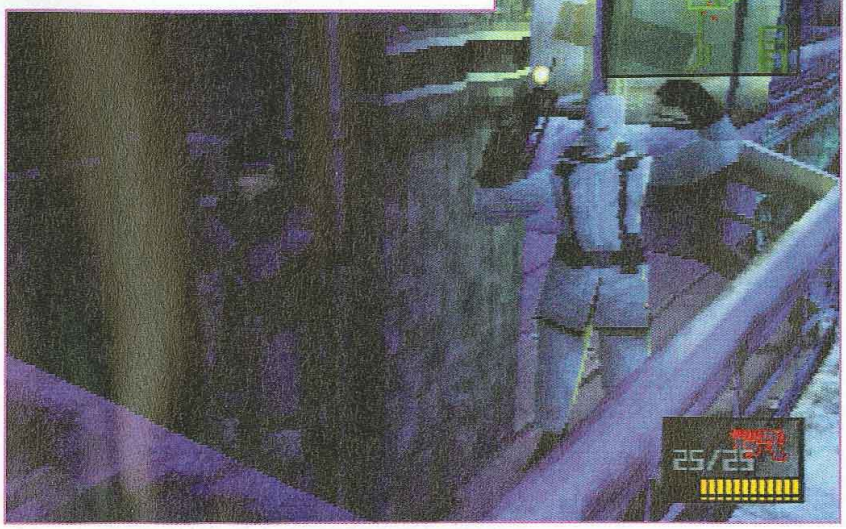
diable, depuis le temps que nous espérions la croiser au détour d'un chemin, eh bien la voici enfin ! Les armes dont vous aurez la possession n'en resteront pas pour autant inactives, loin de là. Vous n'espériez tout de même pas tout réussir du premier coup. Ne jamais émettre le plus petit bruissement susceptible d'alerter les vigiles en faction, tenter de survivre, de vous sortir de situations les plus compromises, et pour y parvenir deux membres devront fonctionner en totale symbiose : vos mains et, c'est presque une première, votre cerveau.

En effet, avant de furtivement rallier les sorties, il vous faudra d'abord les trouver. A vous alors de scruter, tout en gardant constamment un oeil sur les sentinelles. Vous utiliserez des lunettes infrarouge lorsque l'obscurité sera trop importante, vous déposerez des charges de plastique dans un lieu à l'opposé de votre objectif afin de faire diversion, vous ramperez sous en tank en tentant de comprendre le mécanisme de la ronde des gardes puis, uniquement au moment opportun, vous agirez. Avouez qu'ils se font assez rares les titres où l'on préfère éviter l'ennemi plutôt que de tenter de le mitraroquette-shot-guniser. Novateur Metal Gear Solid l'est incontestablement. Fantastique, extraordinaire, intense aussi. Plus qu'un jeu, Metal Gear Solid a tout du vrai phénomène. L'attente semblera interminable, mais comptez sur nous pour vous tenir au courant.

Le match : Famas contre lance-roquettes Nikita. Vous pouvez y aller sans crainte normalement.



Chacun à droit au trône qu'il mérite.



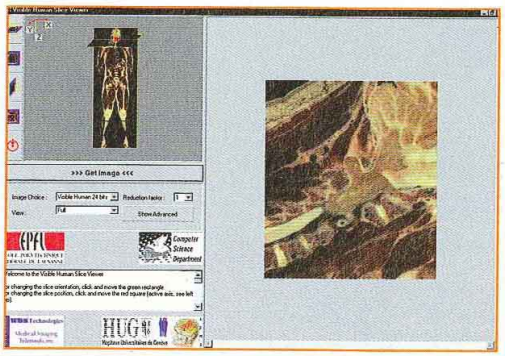
Les bar jots du Net @

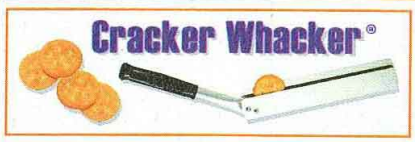
Par Gana@joystick.fr

Une fois encore, nous sommes allés chercher pour vous les incontournables du Net. Voici en une page un petit programme pour une visite guidée très étrange. Comme d'hab'.

Le boucher d'Internet

Hier j'ai passé ma nuit à découper un homme dans mon salon. J'ai commencé par faire des tranches avec sa jambe gauche. Ensuite j'ai fait des tranches avec sa tête, et ensuite j'ai fait des grandes tranches de lui tout entier, tout ça sur fond de Mozart. Une fois mes tranches finies, j'ai tranché une femme. J'ai bien rigolé.
http://visiblehuman.epfl.ch/start_fr.html



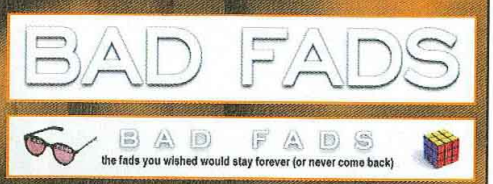


Le pigeon, ce cafard du ciel

Le cerveau humain n'a pas fini de m'étonner. Depuis le stylo pour gaucher, je n'avais pas encore vu d'invention aussi révolutionnaire. Le cracker whacker est le dernier sport à la mode aux States. Le but est simple, lancer des biscuits apéritifs le plus loin possible à l'aide d'une espèce de fronde. Normalement ça se joue sur la plage, on lance les biscuits aux mouettes qui les attrapent au vole. Moi, j'avais pas de mouettes alors j'ai joué avec des pigeons. C'est pas très joueur un pigeon... Du coup j'ai changé les règles, j'ai shooté les pigeons.
http://www.crackerwhacker.com/

[ke-ch-ouch]nm : objet devenu inutile et encombrant

C'est incroyable le nombre de kchouch qu'on peut amasser dans ses tiroirs. Dans ma cave par exemple j'ai sorti deux rubik's cube (dont un port clé), un Merlin, mes Game&Watch Nintendo, un sac U.S., des kilos de pain qui valent plus rien, mon T-shirt Gaston Lagaf préféré, la main pif que j'avais collé sur la vitre arrière de la 2 CV de ma mère, mes télécartes, un bee-bop, une montre briquet, une montre calculatrice, un porte-clés mousqueton et l'intégrale de Depeche Mode... Je suis vraiment un neuneu niveau 12.
http://www.adscape.com/badfads/



Subliminable

D'après Reverse Speech, l'homme parlerait de manière inconsciente toutes les 15 secondes. Je m'explique : en repassant nos conversations à l'envers, on devrait entendre clairement nos pensés les plus profondes. L'exemple le plus connu étant la phrase de la chanson du groupe Queen Another Bite the Dust qui par un pur hasard (ah ah ah) devient à l'envers It's Good to Smoke Marijuana. J'ai donc passé mes journées à enregistrer les gens parler. Au final, on entend très clairement un «au secours je suis possédé par Satan», «les numéros gagnants du Loto seront 15-42-21-4-36-41-9» et «personne ne m'écoute quand je parle à l'envers».
http://www.reversespeech.com

Pinot simple trooper

Si vous avez un peu de temps (et d'argent à donner à France Télécom), je ne saurais trop vous conseiller de télécharger les vidéos de Troops, un court métrage basé sur Starwars. Je vous raconte un peu l'histoire parce qu'à 7 minutes le mega, vous en avez pour hmmm.... (je sors ma super calculette Windows) environs 11 heures 30 de téléchargement, soit près de 1012 parties de Tekken 3. Filmé comme un reportage, Troops nous montre la dure vie de Storm Trooper au quotidien, le contrôle des papiers des véhicules interstellaires, l'alcootest pour droïdes, les arrestations pour excès de vitesse ou pour utilisation de sabre jedi devant une école...
http://theforce.net/troops/

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 300 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2
Centre Commercial Evry 2
91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON
Centre Commercial Hyper-Montesson
78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

TAVERNY NOUVEAU
Centre Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny

THIONVILLE NOUVEAU
Centre Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

ROSNY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Rosny - 92110 Rosny

PARLY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Parly 2 - Niveau bas
89240 Parly - Tél. 01 39 23 16 65

BEAU-SEVRAN NOUVEAU
Centre Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran

MARSEILLE NOUVEAU
19, rue Saint-Ferréol
13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28

LYON
C. C. La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Rayman	99 F	**Soul Blade**	**149 F**	**V-Rally**	**169 F**	**Tomb Raider 2**	**199 F**
Fifa 97	79 F	**Road Rash**	**99 F**	Suikoden	149 F	Wipe Out 2097	169 F	**One**	**229 F**
Tekken	79 F	Pandemonium	99 F	Syndicate Wars	149 F	Worms	169 F	Ace Combat 2	249 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	**Porsche Chall.**	**99 F**	Warkraft 2	149 F	**Adidas Power 98**	**199 F**	Deathtrap Dung.	249 F
Alien Trilogy	99 F	Resident Evil	99 F	Boucliers de Quet.	169 F	Chill	199 F	**Jeremy McGrath**	**249 F**
Com. & Conquer	**99 F**	Ridge Racer Revol.	99 F	Dragon Ball Z	169 F	**Coupe du M. 98**	**199 F**	NBA Live 98	249 F
Crash Bandicoot	99 F	Soviet Strike	99 F	Duke Nukem	169 F	**Crash Band. 2**	**199 F**	**Need for Speed 3**	**249 F**
Dest. Derby 2	99 F	**Tekken 2**	**99 F**	**Fighting Force**	**169 F**	Croc	199 F	**Rallye Champ.**	**249 F**
Die Hard Trilogy	99 F	Time Commando	99 F	**Final Fantazy 7**	**169 F**	**Forsaken**	**199 F**	**Resident Evil 2**	**249 F**
Doom	99 F	Tomb Raider	99 F	Formula One 97	169 F	**Men in Black**	**199 F**	**Theme Hospital**	**249 F**
Fade to Black	99 F	Vandal Hearts	99 F	Nightmare Creat.	169 F	**Pro Foot C. 98**	**199 F**	Snow Racer 98	249 F
ISS Pro	99 F	Need for Speed 2	129 F	Nuclear Strike	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	Versailles	249 F
Legacy of Kain	**99 F**	Cité des Enf. Perdus	149 F	**Oddworld**	**169 F**	Sim City 2000	199 F	**WLS'98**	**249 F**
MicroMachine V3	99 F	Cool Boarders	149 F	Rapid Racer	169 F	**Toka Touring Car**	**199 F**	**Heart of Dark.**	**279 F**

Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

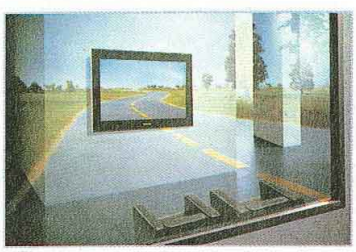
** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/09/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 11/08/98.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

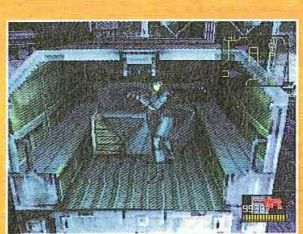
Par Jean-François Morisse

Un écran du futur

Et si la télévision du futur ressemblait à ça ? Un écran large, épais d'une dizaine de centimètres qui pourrait s'accrocher au mur, comme un tableau. Une scène qui n'est pas sans rappeler Total Recall. Thomson et Sony proposent d'ores et déjà ces écrans dit «à plasma». Une technologie nouvelle qui, pour le moment, reste incroyablement hors de prix (plus de 100 000 francs pour un écran 106 centimètres). Pas de jeux sans télévision alors, guettez du coin de l'oeil ces nouveaux écrans qui pourraient bien révolutionner notre façon de jouer dans quelques années. Après le DVD dont nous vous parlions précédemment, ces écrans à plasma marquent aussi une avancée significative dans le domaine du jeu vidéo.



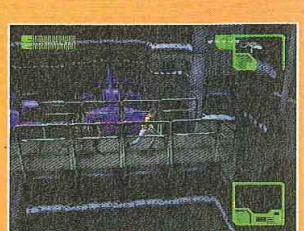
Les plus attendus



Metal Gear Solid
(Konami)

Silent Hill
(Konami)

Crash Bandicoot 3
(Sony C.E.)



Alien Resurrection
(Fox Interactive)

Les incoutournables

Tekken 3
(Namco)

Gran Turismo
(Sony C.E.J)

Resident Evil 2
(Capcom)

Colin McRae Rally
(Codemasters)

6 RUE D'
75005 P
TEL : 01 44
(M°CARDINAL

19 AV FONTAINEBLE
94270 KREMLIN BICE
TEL : 01 49 58 89 8
OUVERT TOUS LES JO

PlaySt

JEU
VALUE PACK
PLAYSTATIO
TEKKEN 3
GRAN TURIS
BREATH OF
WILD ARMS
WWF WARZO
LE 5ème ELE
BEACH VOLL
GHOST IN TH
DREAMS
FIFA COUPE
ALUNDRA
METAL GEAR
RIVAL SCHOO
STAR OCEAN
COLIN MC RA
TEKKEN 3
POINT BLANK
POINT BLANK
POINT BLANK
BLAST RADIU
ADIDAS POW
BATMAN & R
ISS PRO 98
PAD VIBRANT
MEMORY CAR
CABLE RGB+
CABLE RGB
ACTION REPL
MAIS
CRASH BAND
TEKKEN 2
BUST A MOVE
WIPE OUT 20
TOMB RAIDE
DESTRUCTIO
MICRO MACH
PORSCHE CH
ISS PRO
SOULBLADE
LES NOUVEAUTES

Vous êtes fra
rejoignez l'
- un renouve
- U
- Contac

TOUS NOS PRIX ET OFF
OFFRE VALABLE DANS

MAXXI-GAMES

MAXXI-GAMES
BOUTIQUE / VPC
34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL: 01.48.05.88.05

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(M°CARDINAL LEMOINE)

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
OUVERT 7/7
(M°CRIMÉE)

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

6 RUE DE L'EGLISE
94300 VINCENNES
TEL 01 48 0811 08
M° CHATEAU DE VINCENNES

18 RUE DE JOUY
75004 PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° ST PAUL OU PONT MARIE
OUVERT 7 JOURS SUR 7

25 AV. G. BILLOTTE
94000 CRETEIL 7/7
TEL : 01 49 80 04 28
(M°CRETEIL PREFECTURE)
JUIL/AOUT JEUX NEUFS PSX 299FRS

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI
M° GALLIENI

6 RUE DE LA COQUILLE
34500 BEZIER

JEUX NEUFS PLAYSTATION

VALUE PACK (2 PAD+1 MEMORY CARD)	1090 FRS
PLAYSTATION+DUAL SHOCK	990 FRS
TEKKEN 3	349 FRS
GRAN TURISMO	329 FRS
BREATH OF FIRE 3	349 FRS
WILD ARMS	349 FRS
WWF WARZONE	329 FRS
LE 5ème ELEMENT	329 FRS
BEACH VOLLEY	329 FRS
GHOST IN THE SHELL	299 FRS
DREAMS	329 FRS
FIFA COUPE DU MONDE 98	329 FRS
ALUNDRA	329 FRS
METAL GEAR SOLID	499 FRS
RIVAL SCHOOL	499 FRS
STAR OCEAN	499 FRS
COLIN MC RAY RALLY	329 FRS
TEKKEN 3	299 FRS
POINT BLANK+GUN	499 FRS
POINT BLANK SANS GUN	299 FRS
POINT BLANK	329 FRS
BLAST RADIUS	329 FRS
ADIDAS POWER SOCCER 98	299 FRS
BATMAN & ROBIN	329 FRS
ISS PRO 98	349 FRS
PAD VIBRANT DUAL SHOCK	199 FRS
MEMORY CARD COULEUR	129 FRS
CABLE RGB+FICHE RCA	79 FRS
CABLE RGB	59 FRS
ACTION REPLAY	229 FRS
MAIS AUSSI ,LES REEDITIONS PLATINIUMS !!!	
CRASH BANDICOOT	149 FRS
TEKKEN 2	149 FRS
BUST A MOVE 2	149 FRS
WIPE OUT 2097	149 FRS
TOMB RAIDER	149 FRS
DESTRUCTION DERBY 2	149 FRS
MICRO MACHINE V3	149 FRS
PORSCHE CHALLENGE	149 FRS
ISS PRO	149 FRS
SOULBLADE	149 FRS

LES NOUVEAUTES AU MEILLEUR PRIX C'est chez MAXXI-GAMES

JEUX PLAYSTATION OKAZ

HEART OF DARKNESS	269 FRS
RESIDENT EVIL 2	269 FRS
BLOODY ROAR	219 FRS
CASTLEVANIA	219 FRS
CRASH BANDICOOT 2	219 FRS
COOLBOARDERS 2	219 FRS
DEATHRAP DUNGEON	219 FRS
DIABLO	219 FRS
FIGHTING FORCE	219 FRS
FINAL FANTASY 7	219 FRS
FORSAKEN	219 FRS
HERCS ADVENTURE	219 FRS
HERCULE	219 FRS
MEN IN BLACK	219 FRS
NUCLEAR STRIKE	219 FRS
PITFALL 3D	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
ADIDAS POWER SOCCER 97	169 FRS
BEAST WARS	169 FRS
CHILL	169 FRS
COLONY WARS	169 FRS
DUKE NUKEM 3D	169 FRS
FORMULA ONE 97	169 FRS
FORMULA KARTS	169 FRS
EXPLOSIVE RACING	169 FRS
G-POLICE	169 FRS
MDK	169 FRS
NAGANO	169 FRS
NIGHTMARE CREATURES	169 FRS
POWERBOAT RACING	169 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION

M6 TURBO RACING	169 FRS
TEST DRIVE 4	169 FRS
RAPID RACER	169 FRS
RAGE RACER	169 FRS
OVERBOARD	219 FRS
SHADOW MASTER	169 FRS
WARCRAFT 2	169 FRS
MONOPOLY	219 FRS
FATAL FURY REAL BOUT	219 FRS
WING COMMANDER IV	169 FRS
RE-LOADED	169 FRS
CROC	219 FRS
TOMB RAIDER 2	169 FRS
LOST VIKINGS 2	169 FRS
EXCALIBUR	169 FRS
REBEL ASSAULT 2	169 FRS
VANDAL HEARTS	119 FRS
STARGLADIATOR	119 FRS
X 2	119 FRS
FORMULA ONE	119 FRS
LEGACY OF KAIN	69 FRS
PORSCHE CHALLENGE	119 FRS
FADE TO BLACK	119 FRS
IN THE ZONE 2	119 FRS
NBA LIVE 97	119 FRS
DESCENT	119 FRS
FIFA SOCCER 97	119 FRS
V-RALLY	119 FRS
TOBAL N° 1	119 FRS
BLAM MACHINEHEAD	119 FRS
MAGIC CARPET	69 FRS
FIRESTORM	69 FRS

TEL POUR CONNAITRE LES DERNIERES NOUVEAUTES!!!

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achats grossistes.
- livraisons chronopost.
- un renouvellement permanent de votre stock d'okaz.
- Un important budget publicitaire.
- Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ⊔⊔⊔⊔ Ville : .....

Telephone : ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port : 39F

REGLEMENT : ❒ Chèque bancaire Postal ❒ Mandat

TOTAL :

Zik

L'été est fini. Musicalement, il aura été calme, reposant pour les oreilles. Pas de chocs telluriques, pas de grandes révolutions mais quelques bons disques tout de même pour la rentrée.

Par Vladimir Sellansky

C'est pour l'instant une mini-révélation, mais la claque va grandissante. **The Beta Band**, groupe tout droit tombé de la nordique Ecosse, est délicieusement inclassable. On croit tout y reconnaître mais ils tordent rapidement le cou à toute impression pour partir dans une autre direction. Chansons bizarres, voix géniales, guitares acoustiques qui tournent en boucle ; en tout cas ce deuxième mini-album, ***The Patty Patty Sound,*** vaut sacrément le détour. Un autre est en route. (The Beta band, the Patty Patty Sound, EMI/Regal Recordings).

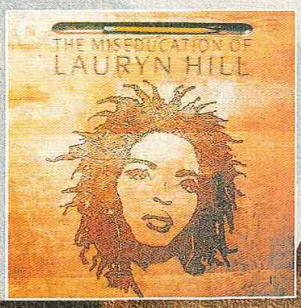
Le gars B-Real, monsieur DJ Muggs, les Soul Assassins, tout le monde se retrouve enfin pour nous servir ce quatrième album de **Cypress Hill** incroyablement intitulé ***IV***. Patients et pas rancuniers pour un sou, nous l'avions attendu en ré-écoutant les précédents. Fidèles, nous nous étions bien gardés de devenir fans d'un autre groupe de rap. Confiants, nous nous précipitions sur les aventures solo de chaque membre du groupe béni. Pas de révolution ici, ce quatrième album a toujours le son typique de Cypress Hill, les boucles de contrebasse sont là, les voix qui cavalent, nez pincé, ne sont pas oubliées. Si on commence par être un peu déçu, avec une grosse impression de déjà vu (de déjà entendu en tout cas), le tout s'améliore au fur et à mesure des ré-écoutes. (Cypress Hill, IV, Small/Ruffhouse).

Déclarons tout de suite l'année 98 comme étant l'année **Fat Boy Slim**. Hop, comme ça, sans détour. Même si l'album de monsieur ne sortira pas avant le mois d'octobre, on l'aura déjà réservé deux fois (dans deux magasins différents pour être bien sûr de l'avoir), on regardera les clips barjos de ses premiers singles jusqu'à plus soif, on les guettera sur toutes les chaînes musicales et, surtout, on jouera ***The Rockafeller Skank***, le maxi 4 titres tiré du single du même nom, en boucle. Bourré d'énergie, ultra joyeux mais en version limite je vais t'interner à l'asile, la musique du gars Fat Boy Slim fait office d'aspirine surpuissante et nous lave les oreilles de l'ennui ambiant. Entre Hip-Hop et Techno, Trip-Hop joyeux (!) et joué à fond, Fat Boy Slim sait décidément mettre un feu infernal aux dancefloor. Mince. (Fat Boy Slim, The Rockafeller Skank, Small/Skint).

La gloire du tube qui cartonne, les **Chemical Brothers** y ont eu droit, pas de doute, que ce soit avec Morning Lemon ou Block Rockin Beats. Ces deux titres, tiens justement, se trouvent sur le disque qui nous intéresse aujourd'hui. Première galette à sortir sur leur nouveau label, Freestyle Dust, ***Brothers Gonna Work It Out*** est un pur album de mix. Un disque de DJ. Un autre. Les Brothers se font plaisir, invitent les potes (Kenny Dope, Meat Beat Manifesto, Spiritualized...), casent un peu de leur propre came et mixe le tout. On se retrouve alors avec un mélange énergisant, effectivement, grave dansant, mais pas franchement techno ou big beat, à la frontière, sachant traîner vers la pop. Très chouette. (The Chemical Brothers, Brothers Gonna Work It Out, Labels/Freestyle Dust).

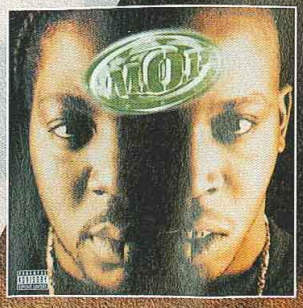
Si son album traîne dans cette page, **Lauryn Hill** en personne joue à la PlayStation un peu plus loin, à l'occasion d'une interview charmante. Voix féminine des Fugees, productrice, parfois réalisatrice de clip, la dame Lauryn s'essaye maintenant à l'exercice solo. Et pas pour rire, elle aura presque tout fait sur cet album ***The Miseducation of Lauryn Hill*** : écrire les textes, composer les mélodies, arranger et produire. Le résultat est varié, mélangeant rap calme, soul, avec quelques bribes de reggae ou de musiques plus traditionnelles. Bref, un son irréprochable, des paroles et des ambiances très personnelles. (Lauryn Hill, The Miseducation of Lauryn Hill, Small/Ruffhouse).

Terminons avec deux autres nouveautés. Le nouvel album de **M.O.P.**, ***First Family 4 Life*** , produit par des gros morceaux du rap comme DJ Premier, Laze E. ou les Beatminerez, ne crée pas de révolution, se contentant de continuer sur le chemin ouvert, proprement, dans le style connu. Les fans seront sûrement contents. A noter quelques guests qui pointent le bout de leur nez et qui se font remarquer, notamment Gang Starr, vieux pote du duo M.O.P. (M.O.P., First Family 4 Life, Small/Relativity).



Etrange album qui oscille entre réussite totale et titres plus limites. Mais globalement l'ambiance dégagée est agréable voire originale. **Talvin Singh** est un indien qui vit à Londres. Sa musique le copie, fait de même, oscillant entre musique électronique, chant branchouille et musique traditionnelle, monsieur Singh étant joueur de tabla. C'est justement quand les morceaux sont plus ethniques que l'album ***O.K.*** est excellent. (Talvin Singh, O.K., Island).

Et puis, si le dernier single des **Fun Lovin' Criminal** vous a accroché, sachez que l'album est là lui aussi, ***100 % Colombian*** , et qu'il vous permettra de chanter, à tue-tête, que Barry White vous a sauvé la vie. (Fun Lovin' Criminal, 100 % Colombian, EMI/Capitol)



ement,
posant
chocs
es, pas
utions
s bons
même
entrée.
adimir Schansky

is la claque va
it tombé de la
ole. On croit
nt le cou à
direction.
ustiques
xième
ment
nd,

Jeux vidéo et simulateurs interactifs

McDonald's

LA TETE DANS LES NUAGES

CENTRE DE LOISIRS

VIDEO FUTUR

À LYON

1000 m² d'espace loisirs

Pour l'actualité "LA TÊTE DANS LES NUAGES"
(prochaines ouvertures, jeux-concours, soirées jeux à volontés, adresses...)

08 36 68 20 25 (2,23F/mn)

www.ltdn.com

NRJ Joypad JANSPORT TOMB RAIDER II PEPSI PlayStation MCM

sans facture, sans abonnement.

ESPACE TÉLÉPHONIE

Pour tout achat d'un Pack OLA : un Porte-clef « Jules » OFFERT !

*Dans les magasins participant à l'opération et dans la limite des stocks disponibles

Gagne des bons d'achat en parrainant un membre de ta famille ou un ami pour l'achat d'un abonnement sur les réseaux Itinéris, SFR ou Bouygues Telecom. (voir conditions en magasin Difintel)

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉ PHO

Tous les avantages de la carte

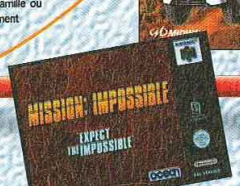
- Accès direct à l'Espace-Club pour tester les nouveautés-jeux !
- Remises privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion !
- Accès direct aux rendez-vous "Découvertes" !
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia !

MEDECINS SANS FRONTIERES

Bénéficie de tous les avantages du Club Dif' !! ... et fais, en même temps ta B.A

Sur chaque carte club vendue, Difintel-Micro verse 5 Francs à Médecins sans Frontières, l'équivalent de 10 repas médicalisés pour soigner un enfant malnutri dans le monde.

Off Road Challenge



Mission Impossible

Small Soldiers

Space Circus

Bomberman Hero

WarGames

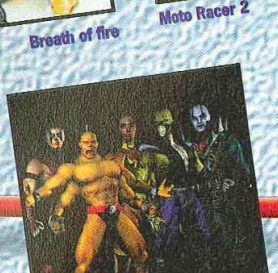
Duke Time To Kill

V-Rally

Breath of fire

Moto Racer 2

Tekken 3



Mortal Kombat 4

Colin McRae

Retrouve ton magasin **Difintel-Micro** près de chez toi...

01	Belley	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34	28	Chateaudun	28200	27, rue République	02 37 44 92 00	51	Chalons en Champ	51000	47, rue de la Marne	03 26 68 49 49	71	Chalon/Saône	7110
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54	30	Ales	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66	51	Mourmelon-Le-Grand	51400	18, rue du Gal. Gouraud	03 26 66 49 49	71	Macon	7100
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43	33	Arcachon	33120	37, av. Lamartine	05 56 83 58 23	54	Nancy	54000	47, rue du Pont Mouja	03 83 30 45 67	71	Montceau-Les-Mines	7130
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74	33	Bordeaux	3300	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52	55	Verdun	55100	5, av. Garibaldi	03 29 86 78 08	71	Le Creusot	7120
06	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33	33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85	56	Vannes	56000	25, rue Joseph Lebrix	02 97 47 40 78	73	Chambery	7300
07	Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53	34	Agde	34300	C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71	56	Locmine	56500	11 bis, rue du Fil	02 97 60 01 57	74	Annecy	7400
11	Carcassonne	11000	14, rue de Verdun	04 68 25 47 95	35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00	57	Forbach	57600	1, place Aristide Briand	03 87 88 67 16	73	Aix les Bains	7310
13	Istres	13800	3, Gal. de l'Olivier BD Leon Poutaux	04 42 55 31 95	37	Tours	37000	6, Av. de Grammont	02 47 75 50 01	57	Metz	57000	58, en Fournirue	03 87 74 65 70	75	Paris 17ème	7501
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierres	02 31 85 59 00	38	Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 68	57	Thionville	57100	47 bis, rue de l'ancien Hôpital	03 82 53 80 81	76	Rouen	7610
14	Honfleur	14600	Place Alphonse Hallais	02 31 89 75 00	38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 53	60	Beauvais	60000	57, rue Gambetta	03 44 48 53 60	77	Chelles	7750
19	Brives	19100	68, bd. Koënig	05 55 24 47 87	38	Grenoble	38100	11bis, cour Beniat	04 76 43 27 93	61	Alençon	61000	15, rue aux Sceurs	02 33 26 11 00	77	Fontainebleau	7730
22	Loudeac	22600	4, rue de Chèze	02 96 66 02 05	39	Dole	39100	10, rue de la Sous-Préfecture	03 84 72 68 67	64	Biarritz	64200	60, av. Edouart VII	05 59 24 39 07	77	Meaux	7710
24	Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54	39	Lons Le Saunier	39000	33, rue Saint Desiré	03 84 24 41 59	62	Calais	62100	159, bd. Lafayette	03 21 19 07 00	77	Pontault Combault	7734
25	Pontalier	25300	9, rue de la République	03 81 39 81 81	40	Dax	40100	CC DAX 2000, gal. marchande Mammouth	05 58 56 29 03	65	Lourdes	65100	5, rue de la Grotte	05 62 42 30 68	78	Elancourt	7899
25	Montbelliard	25200	62, Pl. Albert Thomas	03 81 94 17 09	42	St Etienne	42000	45, rue Charles de Gaulle	04 77 49 00 69	66	Perpignan	66000	17, rue Mailly	04 68 35 54 98	78	Maisons Laffitte	7860
26	Valence	26000	29, bd d'Alsace	04 75 78 09 68	44	Nantes (Orvault)	44700	248, route de Vannes	02 40 59 53 00	67	Haguenau	67500	5, rue des Dominicains	03 88 63 88 36	78	Montigny le Bretonneux	7818
27	Le Neubourg	27110	29, av. du Général de Gaulle	02 32 07 00 35	45	Orléans	45000	2 ter, Rue Royale	02 38 62 76 76	69	Lyon (Bème)	69008	14, rue Antoine Lumière	04 72 78 60 84			
28	Chartres	28000	24, rue Noël Ballay	02 37 36 44 22	47	Agen	47000	134, bd. de la République	05 53 77 38 39	69	Villefranche/saône	69400	197, rue D'Anse	04 74 07 11 50			

espritdesign

........03 26 68 49 49
........03 26 66 49 49
........03 83 30 45 67
........03 29 86 78 08
........02 97 47 40 78
........02 97 60 01 57
........03 87 88 67 16
........03 87 74 65 70
........03 82 53 80 81
........03 44 48 53 60
........02 33 26 11 00
........05 59 24 39 07
........03 21 19 07 00
........05 62 42 30 68
........04 68 35 54 98
........03 88 63 88 36
........04 72 78 60 84
........04 74 07 11 50

Micro
TÉLÉPHONIE

+ DE 110 MAGASINS

CLUB Dif'

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

SPÉCIALISTE DU JEU EN RÉSEAU

PROCHAINEMENT

ouverture de 19 nouveaux magasins Difintel-Micro

Bayeux • Villeneuve-sur-Lot • Agen 2 • Saintes • Lorient • Aix-en-Provence • Auch • Voiron • Tours

• L'Aigle • Mayotte • Fort-de-France • Villefranche-sur-Saône • Vernon • Lens • Castres • Paris 20ème

ESPAGNE :
• Barcelone : 2 ouvertures

Web http://www.difintel-micro.com

Difintel-Micro présente en exclusivité **les rendez-vous du CLUB Dif'**

...des journées "découverte" : présentation en avant-première des toutes dernières Nouveautés-Jeux. Des tests, des démos, avec des milliers de cadeaux à gagner et plein de bonnes surprises !

JOURNÉE : S.C.A.R.S

Mercredi 30 Septembre

Ubi Soft

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin DifintelMicro.

➡ AU PROGRAMME : 2 Jeux en 1
Tu sais Piloter !!!!
mais saura-tu Tirer en même temps ???

à gagner* :
porte-clefs, et autres SURPRISES ....
*Dans la limite des stocks disponibles

JOURNÉE : TEKKEN 3

Sortie officielle 11 septembre

Mercredi 9 Septembre

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin DifintelMicro.

➡ AU PROGRAMME :
Entraine toi au meilleur jeux de baston de tous les temps, achète le et participe au grand concours national Sony Computer
à gagner :
Une HARLEY-DAVIDSON !!! (1340 cm³)

Découpe ce mémo et concerve-le précieusement ...

Liste des magasins 3615 Difintel

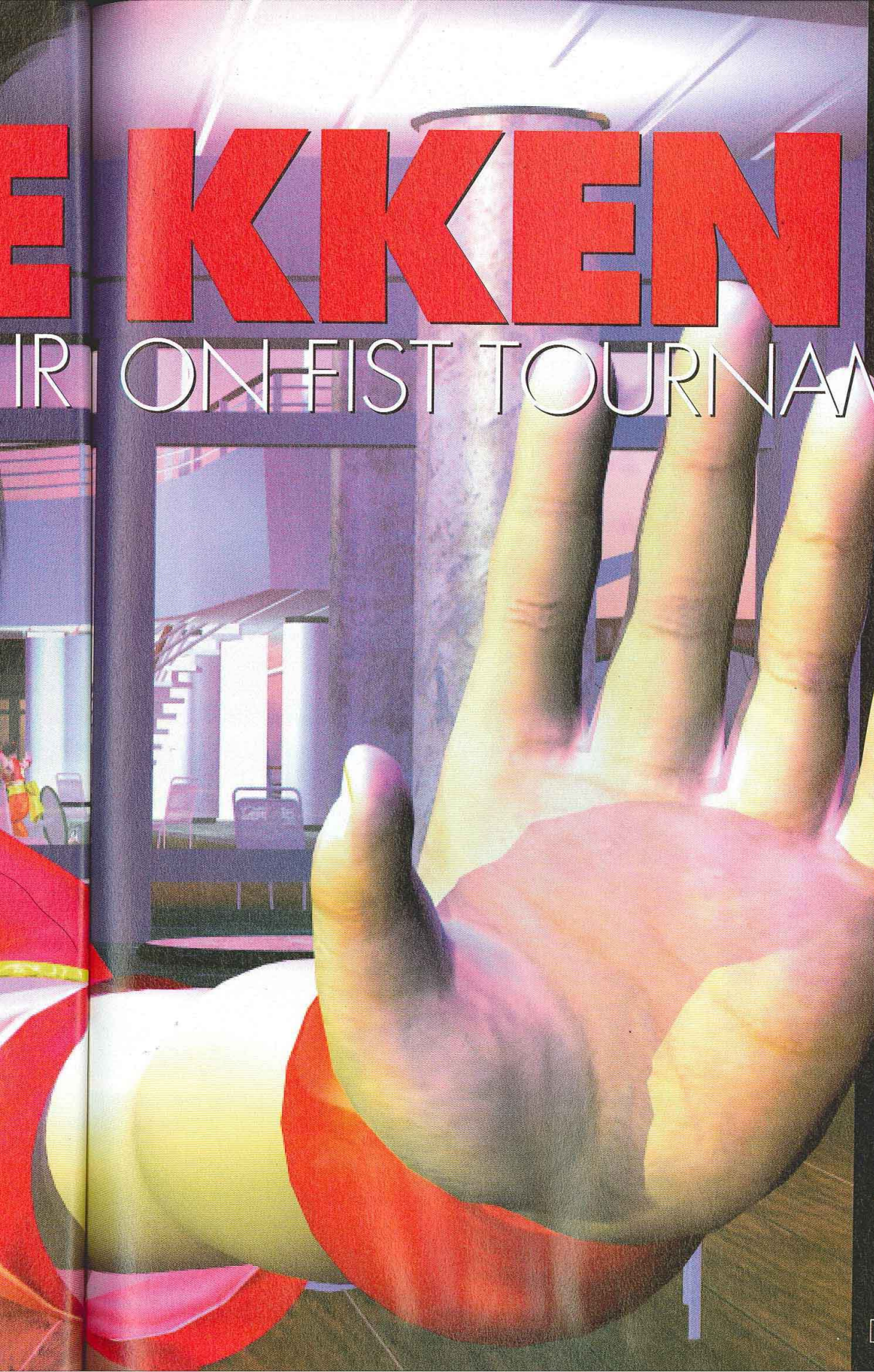
71	Chalon/Saône	71100	43, rue Denon	03 85 48 91 97
71	Macon	71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09 52
71	Montceau-Les-Mines	71300	29, rue de la République	03 85 57 29 49
71	Le Creusot	71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02
73	Chambery	73000	5, rue Trésorerie	04 79 62 27 22
74	Annecy	74000	Gal. de l'Emeraude - 46, rue Sommelier	04 50 52 86 02
73	Aix les Bains	73100	Grand Passage - 8, rue du Casino	04 79 34 08 01
75	Paris 17ème	75017	142, bd Berthier	01 47 64 15 96
76	Rouen	76100	129, rue Saint Sever	02 35 73 68 50
77	Chelles	77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44
77	Fontainebleau	77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14
77	Meaux	77100	3, rue Darnetal	01 64 34 29 08
77	Pontault Combault	77340	Av. Charles Rouxel	01 60 29 53 76
78	Elancourt	78990	C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30
78	Maisons Laffitte	78600	2 Gal. du Vieux Maison	01 39 62 48 34
78	Montigny le Bretonneux	78180	14 bis, place Paul Claudel	01 39 44 06 76
78	Poissy	78340	79, rue du 11 Novembre	01 30 06 06 88
81	Albi	81000	25, rue St Cècile	05 63 49 02 99
81	Castres	81100	C.C/Géant Casino, rte de Mazamet	05 63 49 02 99
83	St Raphael	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00
83	Toulon	83000	24, rue Pierre Semmard	04 94 91 17 91
84	Orange	84100	8, rue Notre-Dame	04 90 34 47 13
84	Valréas	84600	64, cours J-Jaurès	04 90 28 12 00
86	Poitiers	86000	4, rue de l'Eperon	05 49 41 77 45
87	Limoges	87000	6, rue Lansecot	05 55 33 74 43
89	Auxerre	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 60
91	St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00
91	Viry Chatillon	91170	16, place des martyres de Chateaubriand	01 69 21 24 64
92	Asnieres	92600	48, Grande Rue Charles De Gaulle	01 47 93 67 38
92	Bourg-la-Reine	92340	113-115, Av. du Gal. Leclerc	01 41 87 94 40
92	Cachan	92230	7, rue Camille Desmoulin	01 47 40 08 15
92	Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 97
92	Levallois Perret	92300		01 47 48 05 93
93	Bagnolet	93170	CC Bel'Est 28, av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01
93	Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 30 24 25
93	Tremblay-en-France	93290	35, av. Pasteur	01 49 63 19 93
93	Villemomble	93250	20, av. D'Outre Bon	01 48 55 21 69
94	Champigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
94	Charenton/Bercy 2	94220	CC Bercy 2, Place de l'Europe	01 43 78 69 30
94	Maison Alfort	94700	5, av. de la République	01 48 93 35 14
94	St Maur	94100	5, rue du rond point de Créteil	01 48 86 55 32
94	Villejuif	94800	1, rue Georges Lebigot	01 46 78 43 76
95	Argenteuil	95100	23, rue Antonin Georges Belin	01 30 76 17 17
95	St Gratien	95210	10, place François Truffaut	01 34 17 11 33
95	Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau -1 le Marché	01 39 92 47 16
98	Nouméa	98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34
SUISSE : Rue Gourgas 4,				022 800 17 27
	Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages)			022 310 63 64

TE

THE IR O

E KKEN 3

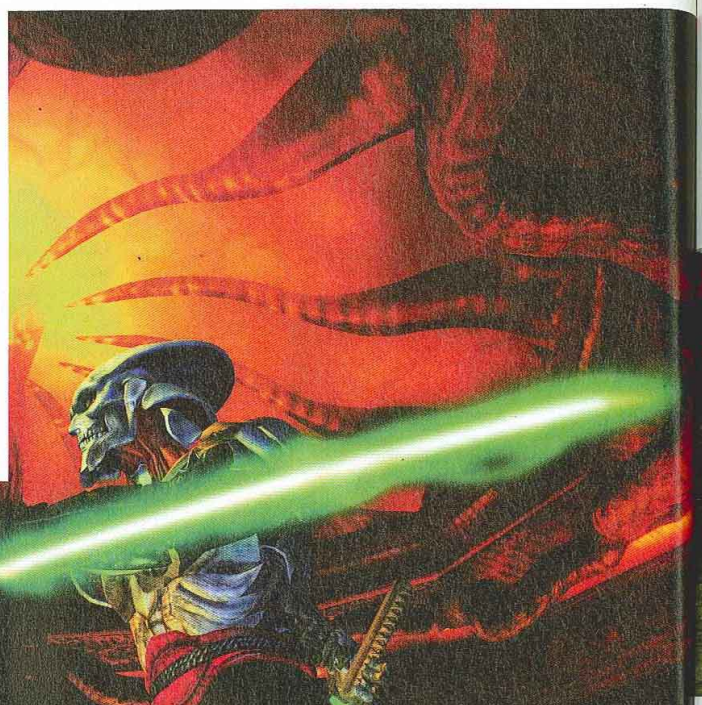
IR ON FIST TOURNAMENT



Nous vous l'annoncions en janvier dernier... Il y a neuf mois ! Le voici enfin. Tekken 3, fidèle à la version d'arcade, arrive dans votre salon. Une collection de baffes monumentales en 3D qui, même si elle ne révolutionne pas le genre, reste l'une des valeurs sûres de la console.

EDITEUR : NAMCO
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

Par Dave Martinyuk



fiche technique

TEKKEN 3	
Genre	Combat
Editeur	Namco
Distributeur	Sony C.E
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une	L'homme sage est encore
demi-heure de jeu	en mode training...

Eh bien voilà. Vous allez de nouveau pouvoir inviter vos amis à la maison pour les humilier et manger des chips grasses en affichant un sourire narquois. Parce que Tekken 3, c'est ça : de la flambe, une fantastique envie de gagner et une pléthore de coups spéciaux super impressionnants...

La série des Tekken bénéficie d'une popularité qui n'a que peu d'égale. L'arrivée du troisième épisode dans notre beau pays représente donc un petit événement. Il ne fait aucun doute que vous serez plus d'un à surveiller les étals de votre magasin de jeux vidéo pour être sûr de l'acquérir dès sa sortie. Je comprends votre impatience et je m'en vais, sans plus tarder, vous décrire de façon précise ce qui vous attend. Et puis, vous pouvez aussi le découvrir sur notre CD de démos de ce mois-ci, au cas où vous hésiteriez encore. Allez, round one comme dirait l'autre...

Les bases du succès

On ne change pas les ingrédients d'une recette qui marche, Tekken 3 fait ainsi penser à son prédécesseur immédiat sur de nombreux points. Tout commence par une cinématique somptueuse rythmée par des riffs de guitare électrique enlevés et qui nous présente les protagonistes de base du jeu. On reste aussi soufflé que devant la cinématique de Tekken 2. La différence, c'est que maintenant on a un peu l'habitude. Arrivé au niveau des différents menus, c'est sans surprise aucune qu'on retrouve des modes de jeu désormais bien connus : arcade, versus, time attack, survival, training, team batlle... Tous sont là. En plus de ces menus, somme toute classiques, d'autres sont également disponibles. Le theater mode, par exemple, vous permet de visionner toutes les fins que vous avez réussi à atteindre en mode tournoi. Pour accéder aux options disc et sound mode (qui vous font admirer les cinématiques des précédents Tekken ou écouter leurs musiques), il vous faut découvrir tous les personnages cachés du jeu. Nous y reviendrons plus tard. Le force mode, lui, est une espèce de beat'em up (jeu d'actions traditionnel) vu de côté où vous devrez vous débarrasser de nombreux adversaires. Il est divisé en quatre niveaux assez courts, et en le recommençant plusieurs fois, vous récupérez trois clés différentes. Ceci fait, il ne vous reste plus qu'à le terminer une dernière fois pour rencontrer le Dr Boskonovitch et le battre. Il se retrouvera alors dans la palette des personnages disponibles. Finissons-en enfin avec les modes de jeu en parlant du Tekken ball mode (qui apparaît lorsque vous avez vu les fins des dix persos de base). C'est ici que vous rencontrez Gon, le petit dinosaure échappé de ses mangas. Si vous réussissez à le battre (il faut se renvoyer un ballon sur une plage - c'est gentiment débile), il devient lui aussi sélectionnable. Une autre solution consiste à effectuer un score en time attack ou en survival (ce n'est pas trop difficile) et à entrer GON

Le curieux mode freeze, en entraînement, vous permet de voir quand votre personnage peut agir (en vert) et quand il est pris dans son action (en rouge).

Le beach volley vu par les programmeurs de chez Namco...

comme nom. Quant à Barbie, il s'agissait évidemment d'un poisson d'avril, pour ceux qui n'auraient pas encore compris, et il y en a ! Voilà pour les menus. Intéressons-nous maintenant aux personnages.

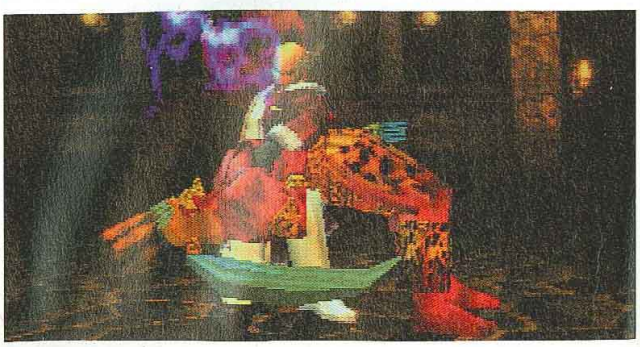
On se connaît ?

Les retrouvailles se font sans douleur puisque de nombreux habitués répondent à nouveau présents. Sorti des histoires abracadabrantes qui expliquent que le Law ou le King que nous avons ici sont en fait de «nouveaux» personnages, force est de constater que les combattants disponibles sont bien connus. Paul, Law, Nina, Yoshimitsu, King et Lei font ainsi partie des persos de base. S'ajoutent à eux, Jin (mix de Kazuya et de Jun) et Hwoarang (élève de Baek Doo San). Tous ces personnages conservent pour une grande part leur traditionnelle palette de coups et de projections, mais ayant aussi tout de même un nombre plus ou moins important de coups inédits. Les deux seuls vrais nouveaux, dans l'histoire, sont Eddy Gordo et Ling Xiaoyu. Le premier, adepte de Capoeira, est hautement déstabilisant et bouge constamment en rythme. Ses coups imprévisibles et sa grande facilité d'utilisation en font un combattant redoutable, même entre des mains peu expertes. Xiaoyu, elle, se révèle très intéressante puisqu'elle est le personnage le plus aérien et le plus gracieux du jeu. Elle possède de très nombreuses esquives et se démarque pas mal des autres protagonistes. Mon enthousiasme m'emporte mais, que voulez-vous, c'est un peu mon personnage fétiche... Pour découvrir les combattants cachés de Tekken 3, il n'y a pas de secret : il faut terminer le mode arcade avec tous les persos (en easy, 20 secondes et 1 round, histoire de ne pas trop se prendre la tête). Vous verrez alors apparaître au fur et à mesure Kuma, Julia Chang, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan Fury, Heihachi, Ogre et True Ogre. En plus de Gon et du Dr B., voici donc un panel honorable de 21 personnages disponibles. Dommage, tout de même, qu'il y ait dans le lot de nombreux combattants assez peu charismatiques...

Un jeu riche... et très frustrant

Les possibilités offensives et défensives de Tekken 3 sont impressionnantes. Les persos disposent d'une large palette de coups (d'une cinquantaine à plus de

Un titre prenant, réussi, efficace mais qui n'innove pas véritablement



Prenez le petit Gon pour terminer le force mode. Il passe en dessous de la plupart des coups.

TEKKEN 3 Memory card

DESIGN : Personnages réussis sans être vraiment charismatiques. Décors convenables. **7**

DURÉE DE VIE : Les plus acharnés pourront passer des mois sur ce titre. Il suffit d'accrocher. **8**

JOUABILITÉ : Les commandes sont précises. Dommage que le jeu soit trop énervant et bourrin. **8**

MUSIQUE ET SON : Ça crie, ça hurle avec de gros effets d'échos... Musiques réussies mais sans génie. **7**

ORIGINALITÉ : A part quelques persos débiles et deux modes de jeux inédits, c'est plutôt bôf... **5**

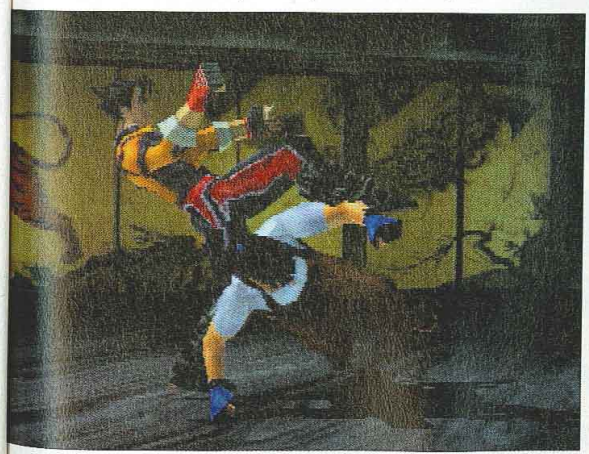
TECHNIQUE : Animation d'enfer, persos bien modélisés, haute rés'... mais des effacements de polygones. **8**

EN RÉSUMÉ

Deux écoles s'affrontent lorsqu'il s'agit de parler de Tekken 3. La première estime qu'il tient toutes ses promesses. La seconde, plus critique, pense qu'il n'innove pas assez et se révèle juste acceptable. Toujours est-il qu'il devrait remporter un franc succès. **8**

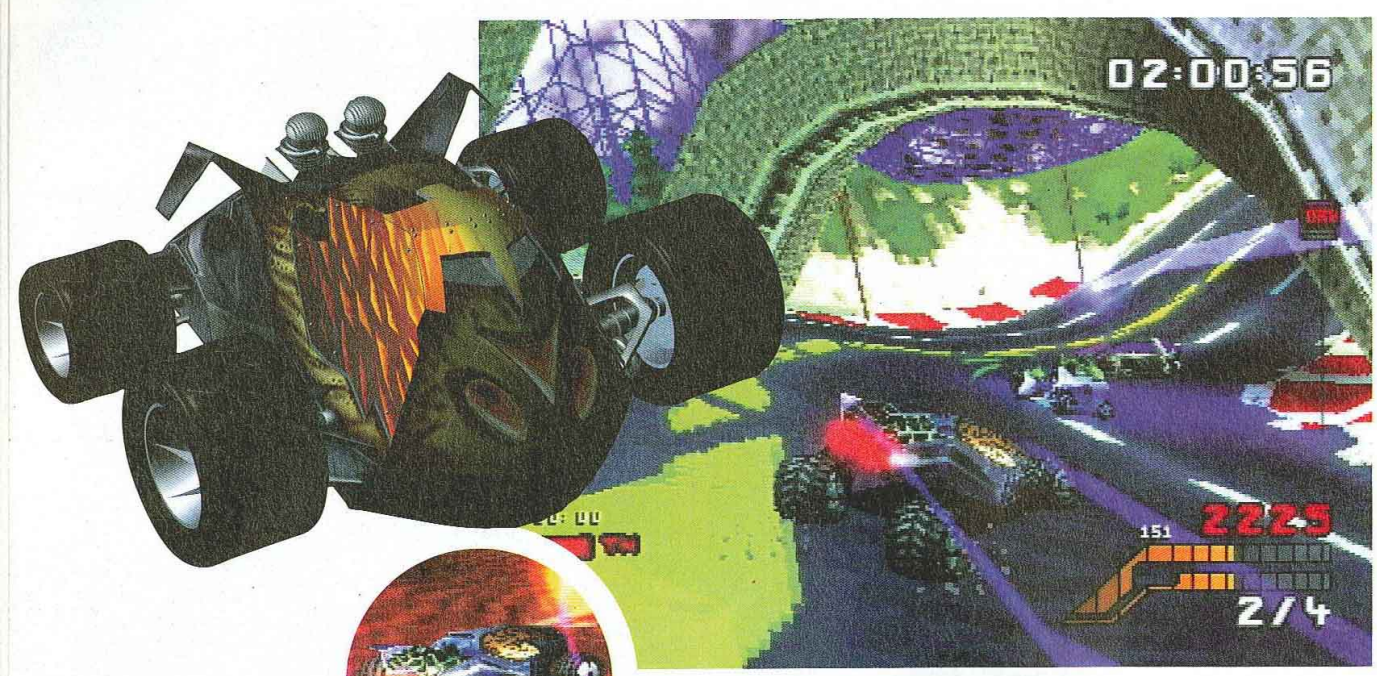
cent), les enchaînements de projections se révèlent sublimes et meurtriers, les juggles combos (voir encart correspondant) autorisent des variantes de folie... A n'en pas douter, les plus doués pourront passer des dizaines d'heure sur Tekken 3 sans se lasser. Et puis, il ne faut pas oublier les nouveautés incluses dans cet épisode : le sidestep (pas de côté, pour éviter un coup au dernier moment et attaquer sur le côté), l'instant recovery (on appuie sur un bouton dès qu'on touche terre et hop, on se relève aussitôt), le kensei (bas + pied fort : un coup de pied que vous pouvez donner alors que vous êtes à terre, histoire d'éviter de vous faire massacrer au sol), le supercharge (appuyez sur les quatre boutons en même temps : pendant quelques secondes vos coups sont plus puissants et deviennent des contres automatiques) et le reversal counter (pour contrer un contre, mais là... pour maîtriser, c'est de la science-fiction). Comme vous pouvez le constater, question technique, Tekken 3 en a dans le ventre. C'est d'ailleurs là que réside un contraste saisissant : la facilité d'une part avec laquelle n'importe qui peut jouer à Tekken 3 et la difficulté par ailleurs qu'il y a à le maîtriser réellement. Passer des dizaines d'heures sur un perso et se faire battre par un excité du paddle qui connaît deux-trois trucs avec Hwoarang se révèle, finalement, extrêmement frustrant. Le plus entraîné a bien sûr toujours l'avantage, mais l'entraînement est moins important que dans d'autres jeux de combats

(Street Fighter, Virtua Fighter...). C'est certes un parti pris de la part de Namco, mais je ne peux m'empêcher de trouver cela excessivement contrariant. Toujours est-il que Tekken 3, malgré les retenues qu'on peut prononcer à son égard, fait partie de ces jeux de combats d'exception qu'il serait dommage de laisser passer. Les fans des deux premiers épisodes ne seront sans doute pas déçus ; quant aux autres, ceux qui ont trouvé Tekken 2 super impressionnant mais qui n'ont pas accroché à sa jouabilité, ils peuvent une nouvelle fois passer leur chemin. L'école Tekken a de nombreux adeptes. Ces derniers entreront ravis dans ce troisième dojo qui leur ouvre grand ses portes...



Juggle combo comment ça marche ?

Une juggle combo (de l'anglais juggle : jongler) est une suite de coups qui suivent un mouvement, grâce à laquelle vous envoyez votre adversaire dans les airs. Le but, bien sûr, est de repêcher le malheureux en essayant de lui infliger le maximum de dégâts sans qu'il ne puisse rien faire. Les ouvertures de juggles (les coups qui permettent de soulever l'adversaire) se retrouvent souvent d'un personnage à l'autre. Les plus classiques sont ← △ (uppercut) et ↓ ○ (coup de pied sauté). Evidemment, il existe des mouvements spécifiques pour chaque personnage (ex : Nina, avec ↓ ✕ ○). Une fois l'adversaire en l'air, les possibilités de repêchage sont nombreuses. Vous pouvez bien sûr essayer de placer un enchaînement que vous connaissez déjà. Une autre solution, plus simple, consiste à placer un seul coup, mais très puissant. L'exemple ci-contre vous montre une juggle de Jin.



S.C.A.R.S

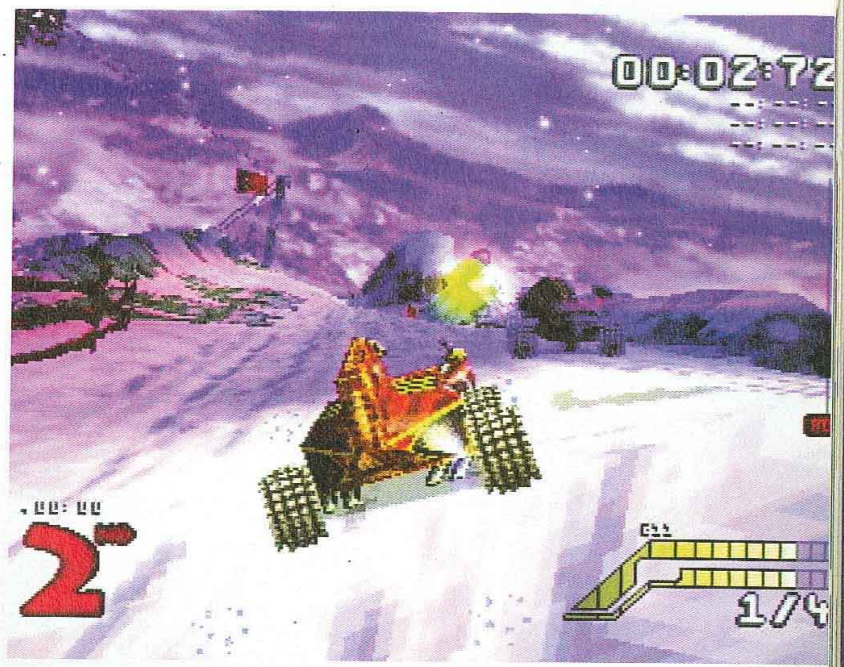
Par Grégory Szriftgiser

Editeur : Ubi Soft
Disponible en septembre

Fiche technique

S.C.A.R.S	
Genre	Course
Editeur	Ubi Soft
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	4
Continues	3 + mots de passe
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Mono/stéréo
Après une demi-heure de jeu	On se démène pour essayer de vaincre la première voiture cachée.

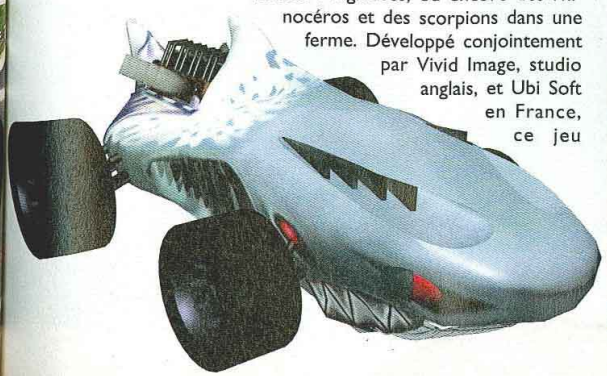
S.C.A.R.S relance le genre des courses techno pleines de fureur. Un titre tout juste remarqué à Atlanta lors de l'E3 qui finit sa course franco-anglaise avec brio, annonçant la tendance grandissante des jeux développés par plusieurs équipes.



Le travelling suit de peu le reportage... S.C.A.R.S est arrivé, et si les grandes lignes n'ont pas bougé d'un iota, un élément essentiel change du tout au tout : la maniabilité. Pour ce qui est du reste, si vous nous êtes fidèles, vous en savez déjà beaucoup.

Bêtes et roulettes

Pour les vilains qui ne suivent pas, S.C.A.R.S est un jeu de voitures ringard qui met en scène des Formules 1 sponsorisées par les couches culottes Uggies. Non, je déconne. Mais vous n'aviez qu'à suivre, c'est quand même fou de devoir répéter les choses... Bon, rebelote : soft de courses futuristes, S.C.A.R.S s'inspire des animaux de la ferme. Enfin, si tant est qu'on trouve des lions, des mantes religieuses, ou encore des rhinocéros et des scorpions dans une ferme. Développé conjointement par Vivid Image, studio anglais, et Ubi Soft en France, ce jeu

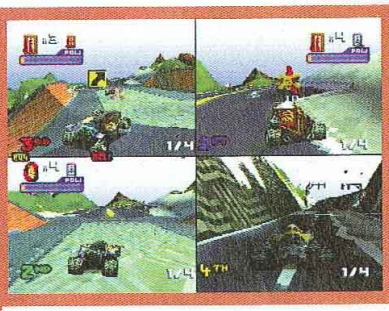


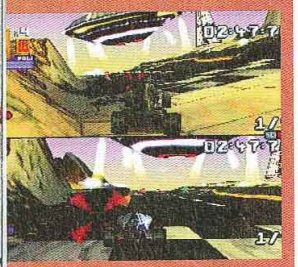
De nuit, une connaissance optimale du circuit est nécessaire.

Autre option inhabituelle : le saut. Bien pratique pour éviter la majeure partie des obstacles.

Vive le split

A 4 comme à 3 ou à 2, S.C.A.R.S se consomme sans modération. Les détails comme la maladie, l'apparition du viseur des adversaires si l'on est visé, etc. en font un mode qui oblige radicalement les possesseurs de quadrupleur à se procurer ce titre.

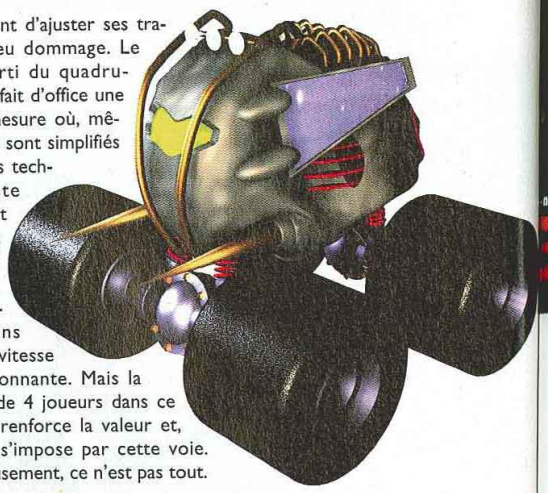




vous promet sueurs froides, courses endiablées et crises de rage ! Au premier abord, traditionnel, ses principes de fonctionnement se révèlent finalement plus fins et plus intéressants que les autres jeux du genre, déjà peu nombreux.

999, le chiffre des bêtes

9 véhicules, 9 circuits et 9 items, voilà le contenu principal de S.C.A.R.S. Cela peut paraître léger, mais de nombreuses idées se greffent à tout cela. Commençons par les modes de jeu. Les habituels sont là, bien entendu, à commencer par le grand prix. Vous devrez gagner 4 coupes et, première idée bien venue, vous pouvez concevoir vos propres coupes en choisissant le nombre, le type des circuits ainsi que la météo. Sachant qu'en outre vous pouvez sélectionner les circuits plusieurs fois, ou encore en miroir, les possibilités s'avèrent nombreuses. Ensuite, à chaque coupe remportée sur la première marche du podium, un challenge s'ouvre. Il y en a donc 4, les 3 premiers vous permettant de jouer les 3 derniers véhicules, le quatrième d'ouvrir le 9e circuit. Viennent ensuite le time attack et le multi-joueurs.
Le premier souffre de l'absence de ghosts permettant d'ajuster ses tracés, c'est un peu dommage. Le second tire parti du quadrupleur, ce qui en fait d'office une perle, dans la mesure où, même si les décors sont simplifiés pour des raisons techniques, il reste parfaitement jouable et assez rapide. A deux, paradoxalement, on s'amuse un peu moins pour cause de vitesse moins impressionnante. Mais la rareté d'un mode 4 joueurs dans ce type de jeu en renforce la valeur et, déjà, S.C.A.R.S s'impose par cette voie. Mais fort heureusement, ce n'est pas tout.



Si personne n'est à proximité, la maladie aura raison de vous. Mais sur ce circuit, il est possible de la transmettre aux malheureux en contre-bas.

Le 2e challenge se révèle déjà ultra dur. Seuls les pros parviendront à remporter les 4 !

Il n'est pas nécessaire de se placer en vue rétroviseur pour tirer vers l'arrière, mais c'est plus efficace.

S.C.A.R.S — Memory card — Compatible analogique

DESIGN : Les circuits sont tous très réussis, tracés comme graphismes. Les voitures moins. **7**

DURÉE DE VIE : Mode multi-joueurs et challenges sont là pour faire durer le plaisir. **8**

JOUABILITÉ : Analogique ou digital, il faut choisir. Assez dur à maîtriser, un tantinet trop sur glace. **7**

MUSIQUE ET SON : Des musiques techno lassantes mais qui collent aux courses. Des sons sympas. **6**

ORIGINALITÉ : Un soft de courses qui parvient à se démarquer un peu des productions habituelles. **6**

TECHNIQUE : Un moteur original qui ne souffre d'aucun défaut. Rapide et fluide ! **8**

EN RESUMÉ

Non seulement S.C.A.R.S est rapide et dynamique, mais il possède une durée de vie intéressante. Le mode multi-joueurs achève de lui donner un intérêt indéniable. Complet, un peu à part et techniquement très réussi, S.C.A.R.S s'impose malgré une maniabilité complexe et une difficulté parfois repoussante.

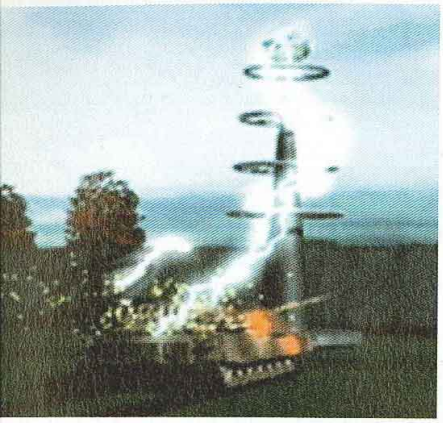
7

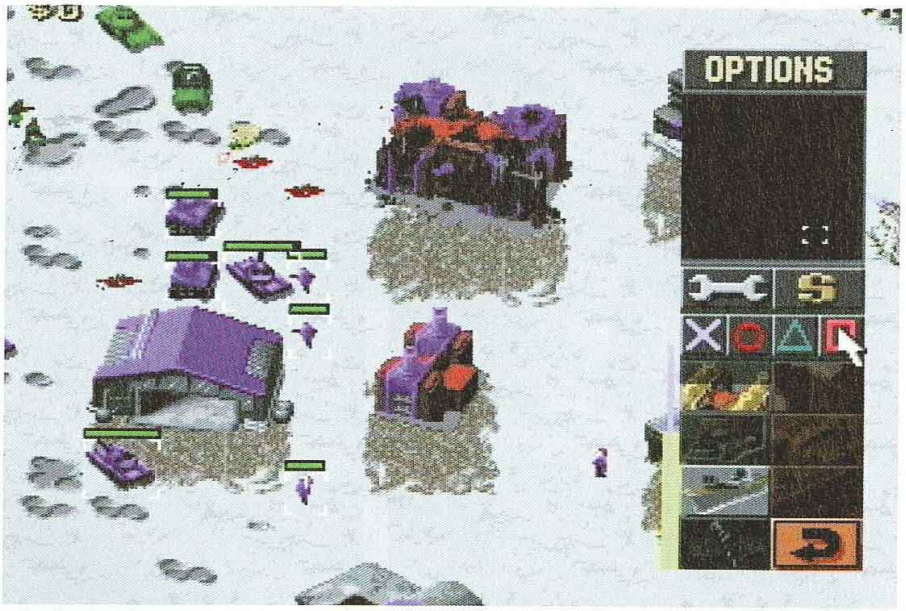
Tech et gameplay, les 2 mamelles

Pour un soft de courses comme pour beaucoup d'autres, ces deux composantes priment. Côté gameplay, nous avons vu le principal, exceptée la conduite. La version que nous avions eu pour le reportage se jouait clairement à la sauce arcade, pied au plancher et dérapages à gogo. La version finale semble avoir opté pour un minimum de doigté, en renforçant l'inertie et en obligeant l'utilisation régulière du frein. Du coup, le pilotage devient bien plus difficile à maîtriser et la seule connaissance du circuit ne suffit plus. L'analogique est géré à merveille et la possibilité d'utiliser les deux sticks pour la direction et l'accélération en tandem constitue un confort indéniable. Toujours au chapitre du classique-mais-amélioré, les 9 pick up sus-cités. Outre le turbo, le missile à tête chercheuse et le tir, on trouve quelques bonnes idées, comme un aimant qui soulève un adversaire vous permettant ainsi de passer en dessous et de le doubler facilement, ou encore la maladie. Elle stoppe net celui qu'elle cible mais n'agit qu'après un décompte de quelques secondes. L'astuce consiste donc à la transmettre avant que le décompte ne parvienne à zéro. Côté technique, rien à redire : le moteur fonctionne à merveille, les graphismes sont variés, colorés, et les effets spéciaux simples mais réussis. S.C.A.R.S s'en tire d'une manière plus qu'honorable et on s'amuse énormément. Sans être la merveille du siècle, cet Ubi Soft-là mérite qu'on s'y attarde, et tous les amateurs de courses endiablées y trouveront un challenge de très longue haleine.

Comme tous les pick up, le turbo peut être utilisé en concentré ou non. Un choix à faire entre puissance et durée pour la plupart des items.

Un soft équilibré mais à la difficulté élevée

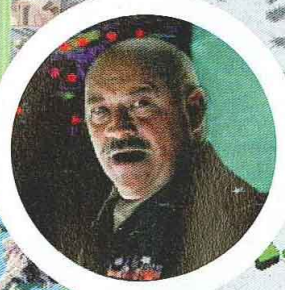




Par Grégory Szriftgiser

EDITEUR : VIRGIN I.E.
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

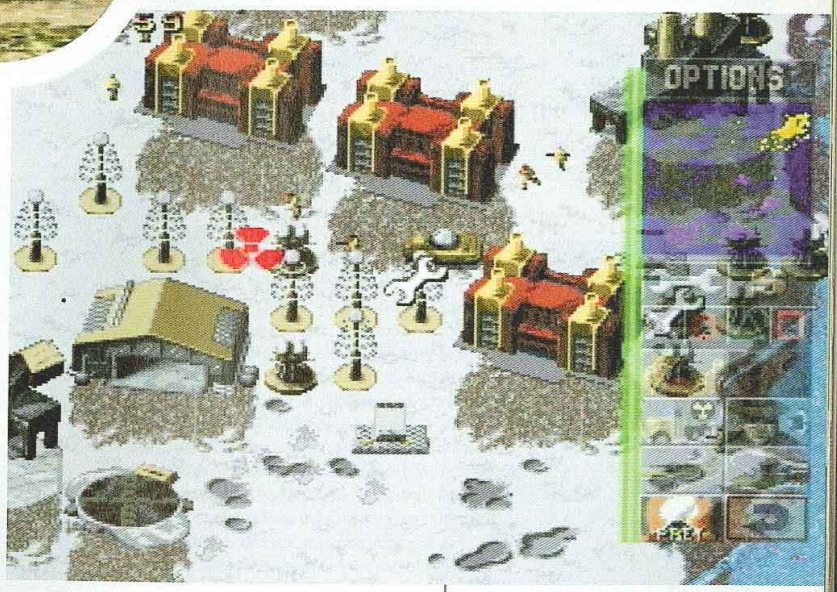
C&C : ALERTE ROUGE MISSION TESLA



fiche technique C&C : ALERTE ROUGE MISSION TESLA

Genre	Stratégie temps réel
Editeur	Virgin I.E.
Distributeur	Virgin I.E.
Nombre de joueurs	1 ou 2 en link
Niveaux de difficulté	-
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Mono/stéréo
Après une demi-heure de jeu	On a trouvé la mission par laquelle commencer.

Sur PC, il est monnaie courante pour un jeu à succès de bénéficier d'add-ons : nouveaux scénarios, personnages, etc. Alerte Rouge en a connu plusieurs, Mission Tesla en réunit aujourd'hui 2 sur PlayStation. Une relance intéressante !

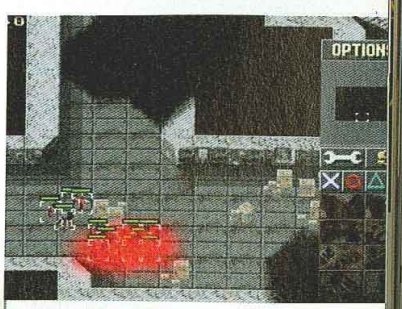


Adieu la guerre froide, vive l'atomique et la blaste à grande échelle ! C'est en gros le thème d'Alerte Rouge avec, bien entendu, des gentils (les Américains), des méchants (les Russes) et des innocents (les autres). Mission Tesla reprend ce background simplissime pour la joie des stratèges amateurs d'Alerte Rouge. A l'image de ce thème inchangé depuis Command & Conquer, le soft reste intégralement le même, tout juste renforcé par des missions inédites, une poignée de nouvelles unités qui somme toute manquaient au premier, et surtout de nouvelles cartes pour le jeu en link.

Pas de neuf, du complémentaire

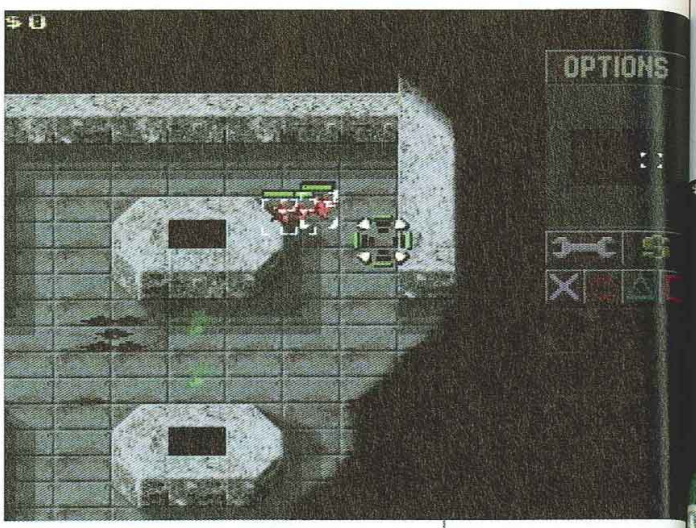
Mais qui s'en plaindra ? Alerte Rouge tournait très correctement selon les capacités d'une PlayStation ; Mission Tesla tient encore la route. Certes, pour ceux qui connaissent un minimum les softs de stratégie temps réel sur PC, tout cela fait un peu figure de préhistoire... Mais pour les autres et pour ceux qui ne peuvent pas forcément jouer sur de telles bécanes, Mission Tesla devrait palier leurs besoins. Je reviendrai plus tard sur les quelques nouveautés et autres bonnes surprises, mais tout d'abord rappelons brièvement le principe. Il s'agit toujours de construire base après base, de ramasser des ressources et d'entraîner un maximum de troupes pour anéantir l'adversaire. Après avoir choisi le CD de votre camp, soviets ou alliés, une série de missions particulièrement corsées vous attendent. Heureusement, il est possible de les choisir ; si Mission Tesla avait dû souffrir la linéarité totale d'Alerte Rouge, l'arrachage de cheveux aurait commencé très tôt !

Il y a décidément trop de choses dans le coin. Nuke'em all !



Le rideau de fer protège vos hommes : profitez-en pour explorer la carte au maximum !

Avec un espion envoyé sans risques dans la raffinerie adverse, guettez le moment où ses ressources s'affaiblissent pour lancer l'assaut !



Si vos hommes ont le malheur de passer trop près des émanations de gaz vertes, ils mourront aussitôt.

De quoi faire

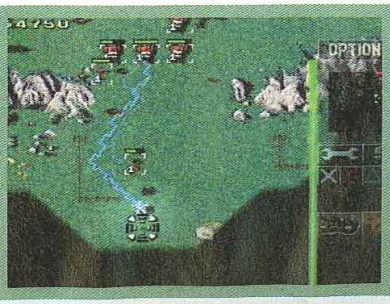
Cette fois, les missions sont réparties par paquet de 4 ou 5 entre les différentes nations de l'Europe. Lorsque toute une nation est conquise, on peut passer à la suivante. La variété des missions solo est agréable : vol de nouvelles armes, escortes, assassinats, nettoyage d'un site avant l'arrivée d'un cargo, infiltration de bases ennemies, etc. C'est au total 34 missions plus quelques-unes cachées qui vous attendent et, croyez-moi, ceux qui ont trouvé Alerte Rouge difficile ne sont pas au bout de leur peine. S'il vous restait un droit à l'erreur dans AR, cette fois, nada ! La guerre demande des talents rares... Question ambiance, la PlayStation est une fois de plus à l'honneur, puisque 19 cinématiques inédites ont été réalisées pour les besoins de cet épisode console. De facture plus que correcte, celles-ci agrémentent l'ensemble avec succès.

Nouveautés ?

Certes, il y a 7 unités nouvelles. Mais pour les maîtres d'AR, elles ne présenteront probablement qu'assez peu de stratégies encore inconnues et, de plus, les joueurs eux-mêmes auraient pu y penser. On peut les considérer dès lors comme le comble à un manque d'AR, mais avouons que c'est toujours bien agréable. Ainsi, les nouveaux venus côté soviets découlent d'une meilleure exploitation de l'arme nucléaire, avec les camions M.A.D, véhicules suicides entraînant avec eux bâtiments et troupes ennemies, et de la technologie Tesla avec des tanks et des soldats usant d'armes aux décharges maudites. Côté alliés, c'est la chronosphère qui cède son pouvoir de téléportation à un nouveau véhicule, et les sous-marins qui peu-

Nos rêves réalisés

Si vous avez beaucoup joué à Alerte Rouge, vous avez sans doute pensé aux unités ultimes que pourraient être des bobines Tesla amovibles, des bombes atomiques rapides à fabriquer, etc. Mission Tesla synthétise ces désirs en 7 unités dont voici quelques photos.



C&C : ALERTE ROUGE MISSION TESLA

Memory card | Compatible souris | Jeu en link de console

paddle/souris

DESIGN : Rien de neuf. Pas de nouveaux environnements, ni d'unités révolutionnaires. **5**

DURÉE DE VIE : Pour ceux qui ont le link, comptez 10. En solo, il faut assurer pour en voir le bout. **9**

JOUABILITÉ : Interface et ralentissements inchangés. Souris conseillée ! **5 7**

MUSIQUE ET SON : Bruitages identiques et musiques moins sympas que les anciennes. **5**

ORIGINALITÉ : Les nouvelles unités ne sont pas originales mais sympas quand même. **4**

TECHNIQUE : Au mieux, vu les données à retenir en 2 mégas. Niveau IA, la Play est en retard... **7**

EN RÉSUMÉ

Vu son prix (299 F) et sa durée de vie, MT est un excellent investissement pour les bourreaux d'Alerte Rouge 1ère version. Les possesseurs de câble link doivent l'avoir ! Les autres seront rebutés par la trop grande difficulté. On regrettera que la Play ait du mal à gérer la 2D et que l'IA soit si en retard par rapport au PC.

Amateurs de stratégie **9**

Les autres **6**

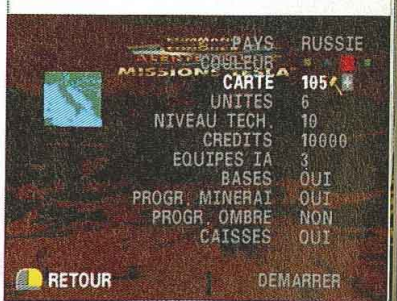
vent désormais attaquer des troupes au sol. On rencontre aussi des troupes de choc, d'autres joyeusetés au détour d'un scénario particulier, comme un chien cybernétique à l'appétit insatiable. Pas de principe inédit, juste la possibilité d'utiliser certaines capacités de manière mobile.

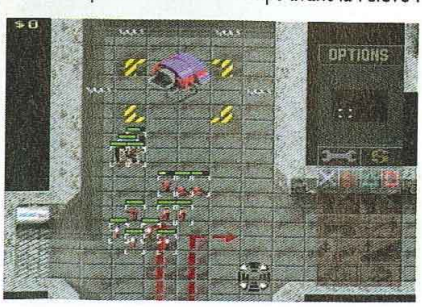
Le nec plus ultra : le link

Le link. C'est bel et bien là que Mission Tesla prend toute son ampleur, puisque c'est plus de 100 cartes réseau qui vous attendent. Il n'est évidemment pas nécessaire de se procurer Alerte Rouge pour cela, puisque Mission Tesla comprend également 2 CD. Enfin, le prix particulièrement attractif de 299 francs ne fait que motiver l'achat du câble, pour ceux qui disposent déjà d'un pote avec une autre PlayStation et d'un autre écran. Le seul ennui est que la taille prohibitive de certaines cartes rend les ralentissements plus sérieux que dans le premier épisode, mais malheureusement il fallait s'y attendre. Les joueurs qui n'ont pas acheté Alerte Rouge passeront directement à Mission Tesla si c'est pour jouer en link ou s'ils se sentent suffisamment forts pour s'essayer aux missions solo. Quant aux autres, ce titre reste un achat intéressant pour les mêmes raisons, mais certainement pas pour l'attrait de la nouveauté. Un bon produit tout de même, fignolé de main de maître par Westwood et qui alimentera encore votre PlayStation en stratégies temps réel pour un bout de temps avant la relève !

Un soft ultra dur en solo qu'il faudrait jouer en link à tout prix !

Ne vous fiez pas à la carte, elle n'est pas si vaste que cela... mais il y a de quoi faire !





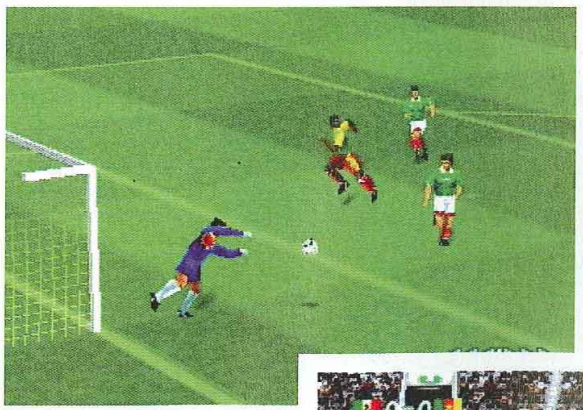
Par Jean Santoni

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

INTERNATIONAL SOCCER PRO 9

fiche technique

ISS PRO 98	
Genre	Simulation de football
Editeur	Konami
Distributeur	Konami
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	5
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une	1-0 pour la console
demi-heure de jeu	(pour les débutants).



Dans cette version, les replis défensifs des équipes sont particulièrement redoutables.

Flux et reflux. C'est un peu ça les simulations de balle au pied finalement. Une histoire sans fin, un éternel recommencement. Presque deux mois après l'exploit historique de Zidane et sa clique, Konami réagit en nous proposant enfin sa vision de la Coupe du Monde.

SUPERSTAR 98

Un titre jouable, bien réalisé mais encore en deçà de FIFA 98 et Coupe du Monde 98

Sincèrement, vous pensiez en avoir fini avec la Coupe du Monde ? Et Konami, hein, qu'est-ce que vous en faites, alors ? Mais oui, souvenez-vous, cet éditeur nippon qui nous a fait tant aimer le football sur PlayStation avec ISS Pro. Oublié, enterré ? Non, Konami ne pouvait décidément pas laisser EA Sports, véritable mastodonte de la simulation sportive, asseoir sa domination aussi facilement sur ce qui fut son fief sans même esquisser une riposte. Une question d'honneur finalement. Pour certains, cette réaction semblera un peu tardive. En route pour la Coupe du Monde puis Coupe du Monde 98. Il faut reconnaître que le niveau de perfection du dernier titre d'Electronic Arts fait un peu figure de coup de grâce et en a découragé plus d'un.

Techniquement : R.A.S.

Mais contrairement à beaucoup d'éditeurs qui n'auront aucun mal à se reconnaître, Konami n'a pas fait un jeu de foot pour profiter vilement des retombées de la Coupe du Monde. Pourtant, le premier coup d'oeil est un peu décevant. C'est vrai, techniquement ISS n'a pas évolué de manière aussi franche que FIFA 98 et Coupe du Monde 98. Nombre d'entre vous trouveront même que ce titre a pris quelques rides. La modélisation des joueurs et des stades est moins détaillée que celle des titre d'EA Sports, la motion capture bien que proposant des gestes d'une grande fluidité n'a pas non plus subi de changements radicaux. Il y a, en définitive, visuellement peu de différences entre les deux versions hormis quelques drapeaux qui s'agitent dans le fond des tribunes, histoire de rappeler que ce jeu est bien dédié à la Coupe du Monde.

En cas de cafouillage, appuyez sur la touche ▲ pour faire sortir le gardien.

La totale

Plus proche de FIFA 98 que du dernier titre d'EA Sports exclusivement dédié à notre Coupe du Monde à nous, le titre de Konami offre des modes de jeu relativement variés. Il est possible d'organiser ses tournois, de participer à 7 coupes (Asie, Afrique, Europe, Amérique du Nord, Amérique du Sud, Konami Cup et Coupe du Monde) ou de jouer avec les meilleurs footeux mondiaux et européens en All Stars Match. On retrouve également l'incontournable concours de tirs au but et le mode entraînement qui devrait vous permettre de trouver une petite astuce pour améliorer vos performances sur les coups francs. Autre bonne nouvelle, vous pourrez jouer à deux dans tous ces modes et régler la durée des matchs, ce qui n'était pas possible dans la précédente version. Enfin l'aspect tactique n'a pas été négligé : 18 formations et 8 options stratégiques attendent les managers en herbe. Deux regrets : l'absence de licence et seulement 48 équipes. Rappelons que FIFA 98 en propose 360 et des brouettes !

La réussite d'un tir dépend de votre position par rapport au but. Bon !

L'arbitre sanctionnera systématiquement les tacles dangereux.

Ronaldo en pleine crise d'épilepsie ! C'est le moment de faire sortir le gardien ! Vite !

Une refonte du gameplay significative

Une fois de plus, la vérité est ailleurs et c'est en jouant que vous prendrez conscience du travail de fond effectué par les développeurs sur le gameplay. D'abord l'Intelligence Artificielle a été considérablement renforcée. Rgnn ! Difficile de slalomer jusqu'à la surface de réparation en partant du milieu du terrain sans être inquiété. Ici, le salut réside dans l'art de faire circuler le ballon pour créer une brèche dans le schéma défensif de l'équipe adverse. Il en résulte des phases de jeu extrêmement réalistes qui demandent une observation pointue de l'organisation globale du jeu. D'autre part, dans la précédente mouture, le joueur pouvait servir un peu trop systématiquement à ses ailiers une «through pass» destructrice qui laissait neuf fois sur dix, bras ballants, défenseurs et goal. Désormais, ce geste technique se révèle beaucoup plus difficile à déclencher. Si votre ailier est mal placé, un peu trop marqué à la culotte ou bien si vous anticipez mal son appel de balle, votre passe en profondeur échouera dans les pieds de la défense qui lancera immédiatement une contre-attaque particulièrement déstabilisante. La gestion des tacles a également gagné en réalisme. Il est devenu impossible de harceler l'attaquant adverse avec le même joueur par des tacles successifs. Si vous taclez dans le vide, comme dans la réalité, vous mettrez un certain temps à vous relever et à reprendre votre course. Ce laps de temps n'est pas non plus énorme mais suffit à vous mettre dans le vent. De ce fait, il vous oblige à jouer plus tactique en défense et à optimiser la sélection de vos défenseurs en anticipant constamment sur le schéma d'attaque de l'adversaire. Les changements ne s'arrêtent pas là. Votre sauveur, le goal, se place mieux, et même si un centre suivi d'une tête demeure encore le moyen le plus efficace de faire paniquer la surface de réparation, ses interventions sur les

Passer le gardien n'est pas une mince affaire. Le niveau de difficulté est nettement plus élevé que dans la précédente version.

Le point noir d'ISS Pro 98 : un système de coups francs peu convaincant.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

Memory card

DESIGN : Graphiquement, ISS Pro 98 a un peu vieilli mais reste quand même agréable. **7**

DURÉE DE VIE : Les modes de jeu ne se limitent pas à la Coupe du Monde. **8**

JOUABILITÉ : Très instinctive et identique à la première mouture. Gestes aériens à portée de pad. **8**

MUSIQUE ET SON : Une ambiance sonore moins dynamique que celle de Coupe du Monde 98. **6**

ORIGINALITÉ : De l'herbe, un ballon et plein de joueurs qui courent après ! **3**

TECHNIQUE : Moins impressionnant que Coupe du Monde 98. Cependant pas de ralentissements. **7**

EN RESUMÉ

Un gameplay suffisamment riche, une excellente IA et une réalisation nettement supérieure à la moyenne. Il ne manque plus qu'une licence officielle et quelques finesses pour entièrement nous satisfaire. Conclusion : FIFA 98 et Coupe du Monde 98 demeurent toujours les références du genre. **7**

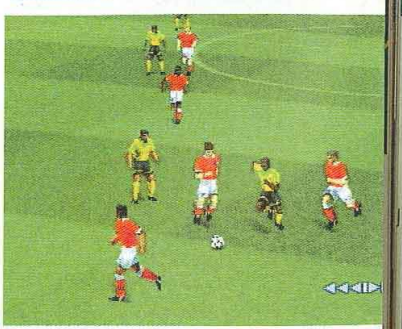
balles aériennes vous gêneront dans la conclusion de votre action. Ajoutez à son Intelligence Artificielle irréprochable la possibilité de le faire sortir en cas de coup dur en pressant simplement la touche ▲ du pad et vous obtenez l'archétype du gardien parfait. Le système de tirs, quant à lui, a un peu changé. Vous pourrez doser la puissance de vos shoots grâce à une jauge située en bas de l'écran ; les probabilités de marquer dépendront également de votre position par rapport au but. Par exemple, si votre attaquant part d'une position défavorable (dos au but), le tir perdra en puissance et en précision. Du coup, les scores sont ultra réalistes et rares sont les fois où vous pourrez chanter à gorge déployée : «Et un et deux et trois zéro !». Pour finir ce long mais indispensable chapitre, le jeu de tête, maintenant multi-directionnel, autorise des actions aériennes nettement plus travaillées et vous pouvez diriger le joueur pendant les phases d'accélération. La seule modification annoncée par l'éditeur que nous n'ayons pu vérifier concerne le facteur moral des équipes qui fluctue en fonction du score et des réactions de l'adversaire. Mais bon, c'est déjà pas si mal pour une suite, non ?

EA Sports ou Konami ?

Verdict ? ISS Pro 98 talonne de très près FIFA 98 et Coupe du Monde 98. Sa réalisation reste malgré tout d'un bon niveau, la vitesse de jeu (paramétrable) n'attire aucune critique, son gameplay est plus qu'intéressant notamment grâce à un aspect tactique assez développé et puis la prise en main quasi-immédiate le rend accessible à tous. Toutefois, il manque un petit quelque chose au titre de Konami pour s'imposer. Il y a l'ambiance, moins vivante, moins typée Coupe du Monde (on ne ressent pas cette atmosphère de fête comme dans le jeu d'EA Sports), l'habillage minimaliste qui n'incite pas à s'aventurer dans les menus tactiques et un environnement sonore un peu dépouillé.

L'absence de licence officielle joue également en sa défaveur. Nous aurions aimé avoir les vrais noms des joueurs plutôt que ces patronymes détournés et ridicules. Bien sûr, il est toujours possible de les modifier, mais on le fait pour une équipe ou deux, après, ça devient vite gavant. En terme de jeu pur, Konami aurait pu s'inspirer des titres d'Electronic Arts afin d'améliorer certains points. Notamment le système de coups francs toujours aussi imprécis : doser son shoot correctement tient du miracle tant la jauge de puissance se remplit vite. Le joueur a également beaucoup de mal à apprécier la hauteur du tir faute de repère visuel. Cette remarque est valable pour les corners. Enfin, les finesses de jeu sont moins nombreuses. Et ce n'est certainement pas le petit passement de jambes inefficace d'ISS Pro 98 qui pourra faire oublier les très nombreuses feintes de corps et subtilités de touche de balle de Coupe du Monde 98. Malgré tout, le plaisir est bel et bien au rendez-vous. Ceux qui n'apprécient pas le gameplay de la série d'Electronic Arts s'y retrouveront en tout cas très largement.

Une jauge permet de contrôler votre touche de balle sur les tirs. Les lobs sont quand même difficiles à exécuter.



Après une série de Street Fighter mettant en scène des combattants méchants et cruels, Capcom prend du recul et nous pond une auto-parodie de ses succès, à savoir Pocket Fighter, jeu de combats rigolo et déjanté.

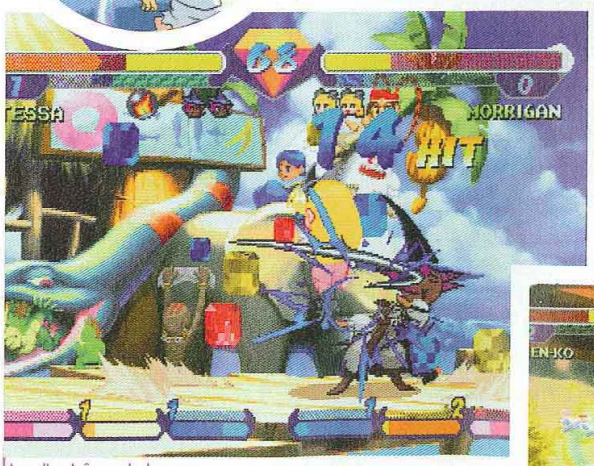
Par Edouard Duchamp

POCKET FIGHTER

EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

La scène est classique, car telle une tragédie grecque, elle a lieu tous les soirs avec autant de passion et de déchirements. Le mâle joue en essayant de faire abstraction des bruits de protestation que sa femelle produit. La femelle ne comprend pas que le mâle puisse prendre du plaisir à combattre des êtres virtuels sur une console. Elle ne parvient pas à maîtriser un jeu pour cause de commandes trop complexes. Elle n'apprécie pas forcément car il n'y a aucun but en soi à frapper des gens, et qu'en plus ce n'est pas rigolo. Crise, pleurs, déchirements, conflits. Heu-

Ibuki, jeune ninja transformiste, se livre ici à l'exercice du pingouin-kick.



Lors d'enchaînements de coups, les gemmes pleuvent et le joueur qui s'en emparera possédera une puissance phénoménale.

Prise de sommeil. Hsien-Ko balance un gros réveil à son adversaire qui, loin de se réveiller, est mis K.O. par un appareil plutôt lourd !

fiche technique — POCKET FIGHTER

Genre	Combat comique
Editeur	Capcom
Distributeur	Virgin I.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	5
Continues	Illimités
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Ça rigole bien...

POCKET FIGHTER

Memory card

- **DESIGN :** Les graphismes très mignons font réellement dessin animé à la Tex Avery. — 7
- **DURÉE DE VIE :** Peu de personnages, peu de coups. On rigole à voir les coups spéciaux au début... — 6
- **JOUABILITÉ :** Comme pour tous les produits Capcom, les personnages sont très obéissants. — 8
- **MUSIQUE ET SON :** Des musiques de foire et des sons à base de "pif paf pouet". — 7
- **ORIGINALITÉ :** Des persos comiques qui se lancent des objets à la tête, c'est du jamais vu. — 8
- **TECHNIQUE :** Difficile de dire que Pocket Fighter est un jeu techniquement évolué. désolée — 6

EN RÉSUMÉ

Un jeu de combats simple et rigolo qui plaira à ceux qui n'aiment pas le genre, comme aux filles par exemple, qui ne comprennent toujours pas pourquoi j'aime Tekken.

7

Ruade de cheval face à un crapaud de feu, Pocket Fighter est un jeu délirant

Morrigan se transforme en infirmière avec cette attaque de la seringue géante. Que fait la DST ?

reusement, M. Capcom est là. Ou plutôt devrait-on dire Mme Capcom, la géniale Mme Capcom qui va resserrer les liens affectifs, effacer les différences d'opinions et réunir les couples fâchés autour du premier jeu de combats complètement idiot et mignon à la prise en main aisée : Pocket Fighter.

J'aime les gemmes

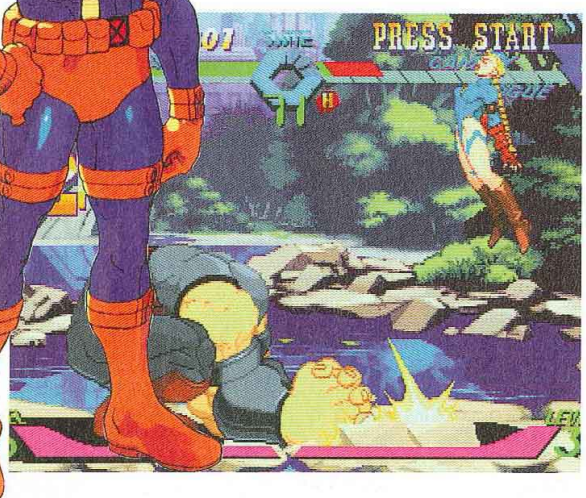
Pocket Fighter, comme son nom l'indique aux visionnaires, met en scène les personnages des jeux de combats Capcom comme Street Fighter ou Vampire, mais en version gamin. Chaque personnage évolue dans un décor de sucreries bourré de gags et de couleurs pastels et se bat contre ses adversaires pour des raisons idiotes, comme avoir un gâteau ou draguer les filles. Pour se défendre, chacun dispose de coups spéciaux dont il peut augmenter la puissance en ramassant des gemmes. Bien sûr, chacun des deux adversaires va vouloir récupérer ces gemmes qui augmentent la puissance, ce qui donnera lieu à des luttes acharnées et qui apporte un petit plus à la rivalité habituelle des deux adversaires dans un jeu de combats classique. Comme de bien entendu, les personnages possèdent des super attaques qu'ils déclenchent une fois leur jauge de puissance remplie. Ces super attaques, en plus d'être comiques, permettent de moucher un ladre en moins de temps qu'il n'en faut aux attaques traditionnelles.

J'ai pris une poêle sur la tête

Nous parlions de simplicité tout à l'heure. Pocket Fighter utilise 4 boutons. Le triangle qui sert à défier l'ennemi, le carré qui correspond aux coups de poing, la croix qui agite le pied, et le rond qui provoque un casse-garde. Ce dernier qui traverse toute protection et atteint l'adversaire à coup sûr est une attaque lente qu'il faut préparer. Les enchaînements se font avec facilité, car il suffit d'appuyer très vite sur les boutons pour qu'ils se fassent de manière presqu'automatique. Selon l'enchaînement commandé à votre personnage, celui-ci se transformera, comme Chun-Lee qui pourra prendre l'apparence de Jill (Resident Evil) ou encore se déguiser en pom-pom girl. On notera aussi qu'un mode pour créer son propre combattant est présent. Bourré de gags, d'une jouabilité simplifiée à l'extrême, Pocket Fighter est un petit soft amusant, facile d'accès et qui possède un potentiel de fun considérable.

Après l'attaque de l'infirmière, Morrigan nous fait l'attaque de la soubrette. C'est à coup de balai qu'elle chasse les importuns.

Décidément Capcom ne s'arrêtera jamais. Pour cette énième version de la série des Street Fighter, les X-Men ont été conviés à la fête. Le choc des cultures semble inévitable, mais qui s'en plaindrait. Ready ? Fight !

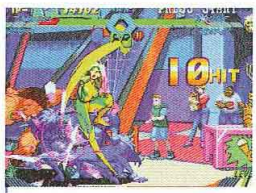


X-MEN VS STREET FIGHTER

Par Julien Chièze

EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

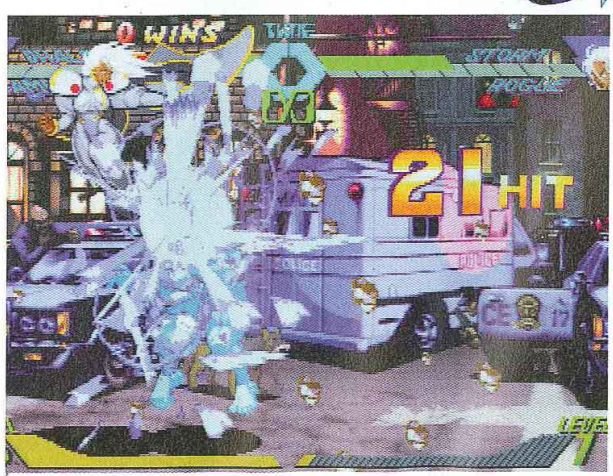
Soyons francs. Avec la profusion de titres de combat 3D, certains se sont progressivement détournés de ce qu'ils avaient tant apprécié quelques années auparavant : la baston 2D et son ambassadeur, la série des Street Fighter. Capcom l'a bien compris et en a profité pour diversifier sa production, sans pour autant renier ses origines. Ainsi après que le très polygonisé Street Fighter Ex ait pu voir le jour, nos amis nippons décident de sortir X-Men VS Street Fighter, réactualisant une fois de plus une série qui semble destinée à ne jamais s'éteindre.



Rogue décoche un uppercut du droit d'une ampleur phénoménale.

Une leçon de surenchère

Question : «Qui peut se targuer d'être l'éditeur maîtrisant à la perfection l'art de l'exploitation des bons filons ?» Réponse : «Capcom, bien évidemment !» En effet plus personne ne parvient à retenir le nombre exact de titres estampillés Street Fighter «quek chose» tant ils pullulent. Plus fort encore, loin de devenir fade, la série arrive encore à susciter l'engouement et ce, grâce à un judicieux mélange de surenchère et de ta-



Storm se déchaîne sur Dahlsim. Les hits combos sortent assez facilement, l'un des plaisirs de la série.

Une image censurée, on se demande bien pourquoi ?

fiche technique X-MEN VS STREET FIGHTER

Genre	Combat 2D
Editeur	Capcom
Distributeur	Virgin Interactive
ombre de joueurs	1 ou 2
aux de difficulté	8
Continues	Infinies
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une	255 furies enclenchées
ni-heure de jeu	

X-MEN VS STREET FIGHTER

Memory card

DESIGN : Décors, personnages, coups spéciaux tout est fin, coloré et truffé de détails. **7**

DURÉE DE VIE : Seul, le titre se finit sans trop de difficulté. Avec des potes, le plaisir est total. **5**

JOUABILITÉ : Aucun problème. Une prise en main quasi-immédiate. Des coups qui sortent aisément. **8**

MUSIQUE ET SON : L'ambiance sonore doit beaucoup aux mugissements des protagonistes. **7**

ORIGINALITÉ : Capcom, roi du recyclage ? Oui ! L'originalité passe à la trappe. **2**

TECHNIQUE : Une animation fluide, de la 2D très léchée. Du bon boulot. **7**

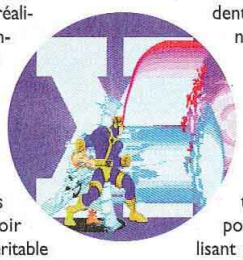
EN RÉSUMÉ

Les limitations 2D de la PlayStation amputent X-Men VS Street Fighter de sa principale innovation. Dommage. Néanmoins le titre reste particulièrement accrocheur, grâce à sa vivacité, son déluge visuel et ses 17 persos.

6

Tandis que Juggernaut s'esclaffe, Cyclop se charge de régler le sort de votre adversaire. Cyclop était un ancien scout.

lent. Dans le cas présent, pour parvenir à réaliser son titre, Capcom n'a fait que rassembler quelques combattants de deux de ses séries à succès. D'un côté des ricains arrogants, à la tenue vestimentaire space : les X-Men, de l'autre de braves japonais en kimono invoquant à tour de bras leurs célèbres boules de feu : Street Fighter. Puis Capcom a saupoudré le tout de coups spéciaux et autres furies à ne plus savoir qu'en faire ! Attendez-vous donc à une véritable avalanche de hits combos, toujours plus spectaculaires, prenant désormais plus d'un écran. X-Men VS Street Fighter s'avère sans nul doute le titre de la série où le déluge pyrotechnique est le plus abondant, le raz-de-marée visuel le plus monstrueux ! Néanmoins malgré une pêche impressionnante, une fluidité remarquable en mode turbo, un petit détail dérange.



Le travers de la PlayStation

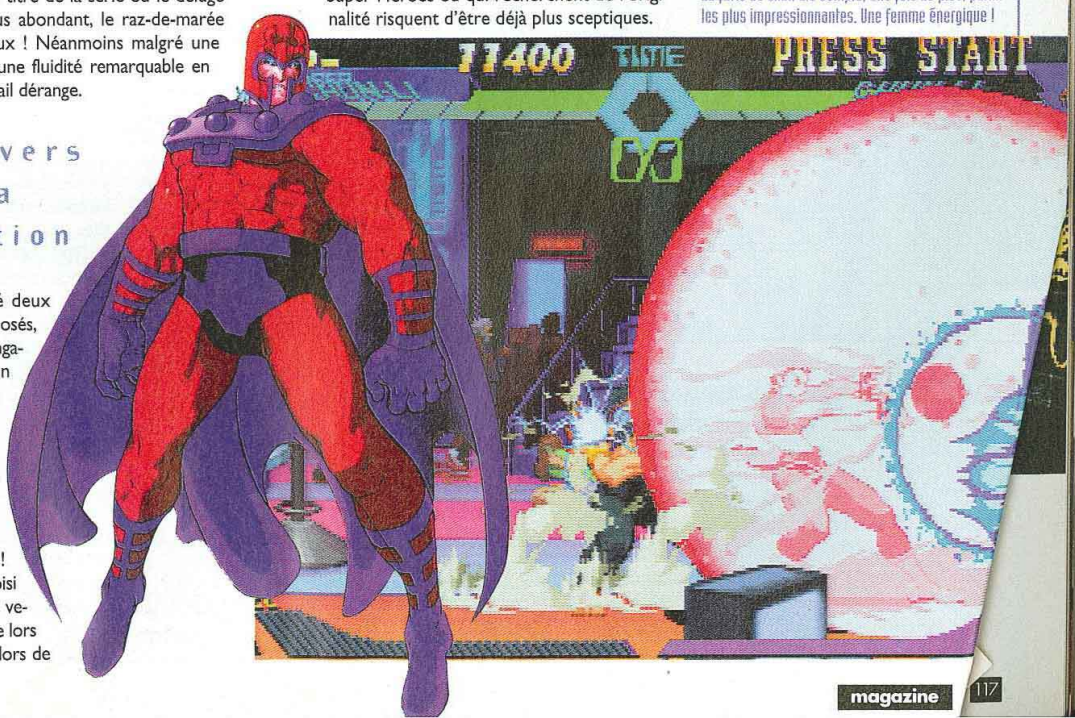
Après avoir sélectionné deux persos parmi les 17 proposés, le combat peut alors s'engager. Mais là, oh stupeur, un élément primordial a été complètement escamoté. La possibilité de permuter entre vos deux combattants, qui faisait la grande force de la version arcade, a littéralement déserté le navire ! Ainsi le second perso choisi ne se contentera que de venir vous porter main-forte lors de vos furies en duo, ou lors de quelques super attaques. Autant dire qu'il ne sert pas à grand-chose. Evitez donc absolument de choisir pour second combattant votre perso préféré en espérant le récupérer par la suite, c'est juste impossible. Alors, on en revient à se lamenter sur la patente faiblesse de la PlayStation pour les titres 2D, seule responsable de cet incident qui en découragera plus d'un. Ainsi l'excentricité graphique, les jauges de furie qui se remplissaient plus vite que jamais c'étaient pour ça, pour pallier une désillusion.

Excuses acceptées ?

S'il est vrai que l'impossibilité de changer de perso en combat se révèle plus que pénalisante, si on fait abstraction des temps de chargement limite longuets, X-Men VS Street Fighter tire son épingle du jeu. En effet n'oublions pas le nombre assez imposant de combattants qui, même s'ils sont pour la plupart sans surprises par rapport aux précédents épisodes, s'élève tout de même au nombre de 17 (bien que seulement 3 soient inédits). Les blasés de la 3D, ceux qui errent à la recherche d'un jeu de baston «à l'ancienne» où la jouabilité est irréprochable, un titre aux antipodes des jeux super techniques, aux limites de l'austérité, ceux qui veulent de la vitesse, pouvoir se marrer un bon coup en réalisant des coups invraisemblables devraient assurément apprécier X-Men VS Street Fighter malgré ses défauts. Ceux qui ont déjà cotoyé Marvel Super Heroes ou qui recherchent de l'originalité risquent d'être déjà plus sceptiques.

L'image symbole de ce titre. A gauche la tradition tranquille, à droite la fausse classe occidentale.

L'impossibilité de changer de perso en cours de combat est très regrettable



La furie de Chun Lie compte, une fois de plus, parmi les plus impressionnantes. Une femme énergique !

Voici une étonnante production typiquement nippone en décalage totale avec la tendance actuelle de la ludothèque PlayStation. Mélange curieux de plate-forme et d'aventure, Tombi renoue avec l'âge d'or des 16 bits mais risque d'avoir beaucoup de mal à trouver un public.

TOMBI

Par Jean Santoni

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

Tombi c'est l'histoire d'un p'tit gars pas tout à fait comme les autres. Il ne porte pas d'exo-squelette, n'est pas armé d'une sulfateuse à neutron et ne prend pas le soin de hurler «I gonna kick your ass motherfucker» avant de déchirer l'abdomen de ses adversaires à coups de cuillère rouillée. Non, Tombi, son look, c'est plutôt à mi-chemin entre le surfer un peu «roots», pour le calbute mauve, Sangoku, pour la coiffure hirsute, et Jean Louis David ou Michou (j'hesite encore), pour la coloration ! Et qu'est ce qu'il fait dans la vie le père Tombi ? Comme Obelix, il passe son temps à courir après des petits cochons grassouillets qui généralement finissent leur vie dans les sucs gastriques de son estomac ! Non, attendez, cessez de ricaner, un peu de sérieux, on nage en plein drame shakespearien avec ce jeu, ce sont justes les données qui changent un peu ! En fait, le monde de guimauves dans lequel évolue Tombi est sous le joug d'une confrérie de porcins maléfiques qui s'est emparée d'une amulette magique super puissante. Alors vous voyez, tout va bien. Encore une fois, comme Bruce Willis, vous allez avoir entre vos mains le sort de millions de sujets !

Comme dans un RPG, votre héros gagne des points d'expérience et voit ses capacités évoluer. Sympa.

fiche technique

TOMBI	
Genre	Plate-forme/aventure
Editeur	Sony C.E.
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On passe maitre dans l'art du lancer de cochons.

Un gameplay inattendu

Le premier niveau de Tombi laisse vraiment perplexe. On se croirait revenu 6 ans en arrière dans un bête jeu de plates-formes 2D. Tombi avance, voit un cochon à l'air imbécile, l'assomme avec son super yo-yo, lui saute dessus, le balance à travers le décor, etc. Le joueur fixe son écran en faisant la moue. Des petites fleurs, de jolies arbres, des fruits bien rouges, bref un look dégoulinant de mièvrerie nippone comme nous n'avons plus l'habitude d'en voir aujourd'hui. Puis le jeu prend une toute autre ampleur. Derrière cette niaiserie ambiante, le joueur inquiet découvre progressivement la vraie nature de cette production atypique signée par les géniteurs de Gouls n' Ghost et Megaman. Tout d'abord, chaque tableau propose deux lignes d'action. Vous pouvez, en effet, vous dirigez vers le fond du décor. Une particularité qui donne aux niveaux un aspect labyrinthique intéressant puisque vous devrez multiplier les allées et venues pour trouver les passages qui donnent accès au deuxième plan. Astucieux. L'autre grosse surprise, c'est qu'au final, il ne s'agit absolument pas d'un jeu de plates-formes classique. Tout au long de ses pérégrinations, le très chevelu Tombi sera amené à bavarder avec les habitants des contrées qu'il traverse. De ces contacts, vont naître une multitude de quêtes,

TOMBI Memory card · Compatible analogique

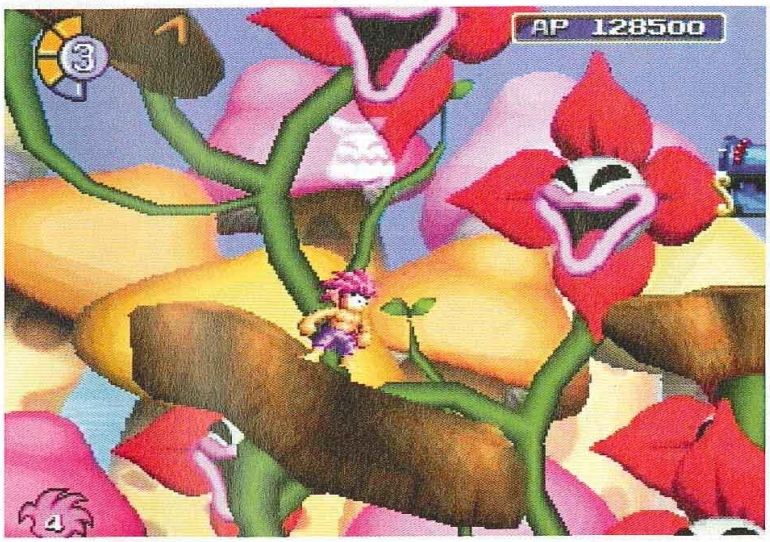
DESIGN : Un mélange habile de 3D et de 2D. Graphismes mignons et colorés.	6	
DURÉE DE VIE : Plus de 100 quêtes et un niveau de difficulté assez élevé. Bon courage !	7	
JOUABILITÉ : L'inertie de Tombi est parfois crispante mais on finit par la surmonter.	7	
MUSIQUE ET SON : Des thèmes musicaux un peu niais mais un doublage en français correct.	5	
ORIGINALITÉ : Les jeux de plates-formes/aventure ne sont pas si nombreux que ça.	6	
TECHNIQUE : Tombi a un look un peu 16 bits. Peu d'effets spectaculaires mais pas de bugs.	5	

EN RÉSUMÉ

C'est ce cocktail d'aventure et de plates-formes qui donne toute sa personnalité à ce titre sans prétention. Tombi est vaste, mignon et parfois très original. Toutefois les quêtes n'offrent pas toutes le même intérêt et le niveau de difficulté assez élevé pourra décourager les jeunes joueurs. **6**

On peut ne pas apprécier le style mais la réalisation est exempte de défauts majeurs.

Non au massacre des cochons !



plus d'une centaine pour être exact ! Bien sûr, on ne va pas vous demander d'assurer la défense de Clinton ou de la famille Tibéri. La plupart du temps, il va s'agir de sauver un môme, trouver un chiot blessé ou donner des cours de comédie à un nain fan de Clint Eastwood. Du coup, Tombi échappe un peu à cette linéarité qui caractérise tant le genre de la plate-forme, même si des quêtes charnières conditionnent la fin des chapitres. Rien ne vous empêche, en effet, de refuser certaines missions ou de décider de l'ordre de leur exécution. Cependant, négliger les missions secondaires ne constitue pas non plus le choix le plus judicieux ; ces dernières sont un moyen efficace pour améliorer de manière significative l'équipement et les compétences de Tombi indispensables pour progresser dans l'aventure. Un petit aspect jeu de rôles (RPG) qui contribue énormément à la richesse et au renouvellement du gameplay.

Un jeu pour qui ?

Allez, osons : Tombi est unique en son genre. Il a surtout le mérite d'apporter quelque chose d'original à la ludothèque de la PlayStation, les éditeurs ayant tendance ces derniers mois à exploiter un peu trop systématiquement les filons lucratifs. Les suites de suites, y en a marre ! Toutefois, on est quand même loin du jeu du siècle. Certes, les bonnes idées et les surprises ne manquent pas, mais Tombi ne propose pas toujours des missions palpitantes. Et puis, techniquement, ce n'est pas le Pérou, bien que le mix 2D/3D se révèle plutôt réussi. La maniabilité pose aussi quelques problèmes puisque sur certains sauts délicats, l'inertie du personnage donne carrément envie de se gratter les yeux avec du papier de verre ! Le style graphique et les thèmes musicaux ne feront pas non plus l'unanimité. Seuls les plus nippons d'entre vous apprécieront les mimiques débiles des porcins rondouillards et de leurs acolytes. Enfin, dans les niveaux avancés, les jeunes joueurs risquent d'être submergés par les quêtes et gênés par ces petits problèmes de maniabilité. Trop dur pour les plus jeunes, trop niais et pas assez 3D pour les autres, Tombi est une production décalée qui plaira avant tout à ceux que l'humour populaire japonais n'effraie pas.

Un vrai petit singe ce Tombi. Il peut s'agripper à tout.

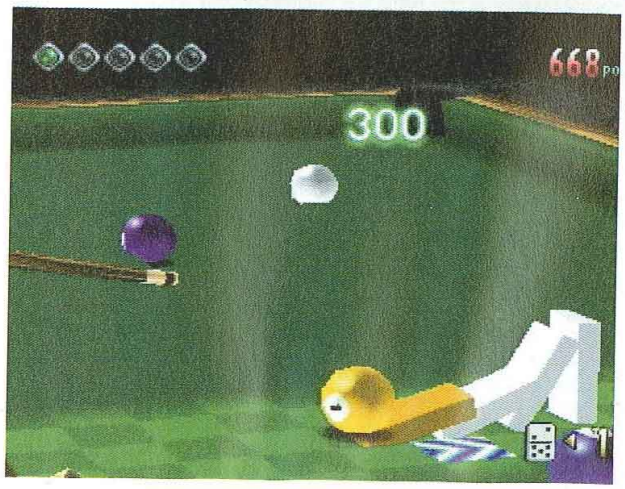
Kurushi, Kula World. Les titres originaux ont parfois du mal à se faire une place dans le coeur des joueurs. JVC tente sa chance avec Mister Domino, un jeu d'un genre nouveau mais qui montre hélas un peu trop rapidement ses limites.

MR DOMINO

Quand vous étiez encore un mioche espiègle plein de taches de rousseur, votre grand trip c'était peut-être d'aligner soigneusement sur le parquet de votre chambrette des dominos (oui, vous savez ces machins blancs de forme rectangulaire ornés de points noirs) pour ensuite les faire tomber en cascade d'une simple pichenette et les voir dessiner d'éphémères arabesques dans un fracas horripilant ? Non, hein ? Moi non plus d'ailleurs. Mon truc préféré, c'était plutôt de prendre une superbe voiture en plastique (échelle 1/18 de préférence), de la remplir de colle liquide inflammable UHU, de gratter une allumette contre la semelle de ma pantoufle et de tout faire cramer, la tapisserie de la chambre y compris ! Ça vous rappelle des souvenirs ? Qu'à cela ne tienne ! Les développeurs de JVC, eux, souhaitent malgré tout vous réincarner en domino pour vous faire connaître le grand frisson de la réaction en chaîne.

Difficile de contrôler votre domino lorsqu'il pose la patte sur une dalle accélératrice.

La dalle en forme de dé est un interrupteur. La zone de lumière marque l'endroit à partir duquel vous devrez reprendre la ponte de dominos pour que la réaction en chaîne se déclenche.



Mr Domino propose 8 parcours en boucle.

Editeur : JVC
Disponible en septembre

Par Jean Santoni

Fiche technique

MR DOMINO	
Genre	Casse-tête
Editeur	JVC
Distributeur	Virgin I.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Continues	5
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	C'est la grande culbute !

MR DOMINO

Memory card | Multi joueurs

DESIGN : Des graphismes qui rappellent Micro Machines V3. Simples et lisibles. **6**

DURÉE DE VIE : Une fois les huit niveaux terminés, il ne reste plus grand-chose à faire. Difficulté excessive. **4**

JOUABILITÉ : Des commandes simples et instinctives. La vue isométrique demande un peu d'accoutumance. **7**

MUSIQUE ET SON : De la techno bas de gamme en guise de musique. Bruitages classiques. **4**

ORIGINALITÉ : Vous en avez vu beaucoup vous des simulations de culbute de dominos ? **8**

TECHNIQUE : Aucun défaut majeur à signaler. Un jeu techniquement correct. **6**

EN RÉSUMÉ

Le concept est original, la réalisation tient la route mais Mr Domino est beaucoup trop répétitif, le titre de JVC faisant plus appel au par coeur qu'à la réflexion. Sa difficulté excessive joue également en défaveur de ce soft hors normes qui pourra néanmoins attirer les chasseurs de challenge en mal de crise de nerf.

5

Un jeu original, répétitif et dangereux pour votre pad

La dalle en forme de dé est un interrupteur. La zone de lumière marque l'endroit à partir duquel vous devrez reprendre la ponte de dominos pour que la réaction en chaîne se déclenche.

Et les dominos tombèrent...

Et oui, vous venez de perdre soudainement vos muscles saillants, votre gueule de bellâtre et votre slip Calvin Klein pour vous transformer en rectangle blanc couvert de points noirs ! Pas d'armes, juste deux petites pattes pour vous déplacer et deux bouts de bras ridicules. Vous êtes Mr Domino et vous devrez sur huit parcours en vraie 3D isométrique disposer des dominos à la queue leu leu afin de déclencher des réactions en chaîne spectaculaires. Le but du jeu étant de parvenir à une cascade de dominos en continue. Je tombe, tu tombes, ils tombent. Finalement en réfléchissant bien, c'est un peu comme dans le monde des affaires. Pour compléter un niveau il n'y a pas 36 solutions, pour tout vous dire, il n'en existe qu'une ! Chaque parcours comprend un certain nombre de mécanismes que vous devrez enclencher en faisant tomber les dominos à des endroits bien déterminés. C'est simple, au départ du circuit, vous larguez derrière vous vos dominos jusqu'à rencontrer un premier interrupteur situé sur le sol. Il faut alors interrompre votre ponte juste avant cet interrupteur puis la reprendre un peu plus loin en prenant soin de ne pas louper la marque lumineuse qui vous indique le point de redémarrage et ainsi de suite. Un fois toutes vos pièces placées, il ne vous reste plus qu'à pousser délicatement le premier domino en croisant les doigts pour que tout s'enchaîne sans problème. Bien sûr lors des premières parties, c'est loin d'être évident. Pour gêner le joueur, les développeurs ont pensé à truffer les circuits de pièges. Certaines dalles vont faire accélérer Mr Domino le rendant totalement incontrôlable, d'autres vont le ralentir ou carrément réinitialiser toute sa séquence lui faisant perdre un temps précieux. Des dominos concurrents peuvent également lui balancer à la figure tout un tas de projectiles pour le dévier des trajectoires idéales et quand le décor s'en mêle, c'est le summum ! Enfin, Mr Domino ne peut pas faire marche arrière, s'il rate un interrupteur, il devra refaire un tour pour déposer sa pièce correctement. Ce genre d'erreur fait perdre un temps considérable et se solde souvent par un Game Over dans les niveaux supérieurs.

Amnésiques et petits joueurs s'abstenir

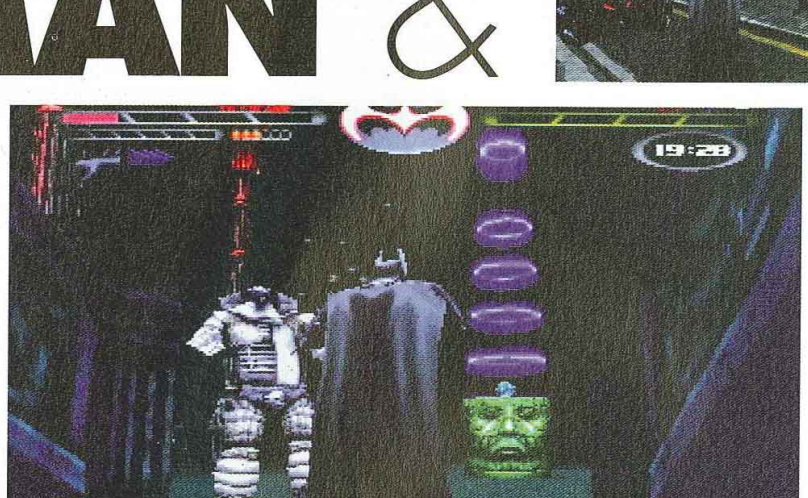
Original, Mr Domino l'est incontestablement. Toutefois, l'étiquette jeu de réflexion lui convient assez mal. Le titre de JVC fait effectivement plus appel à la mémoire et à la dextérité qu'il ne sollicite les capacités intellectuelles du joueur. N'espérez pas réussir une réaction en chaîne parfaite sans connaître le circuit par coeur, c'est impossible. L'emplacement des malus, des bonus, des interrupteurs, des obstacles, le tracé, il faut tout retenir ! Le gameplay est par conséquent très limité et ne parvient jamais à trouver un second souffle malgré la complexité de certains parcours et l'aspect parfois comique des réactions en chaîne. Par ailleurs, contrairement à la version japonaise, la version européenne se révèle être beaucoup plus difficile. Conscient du faible nombre de niveaux (seulement huit), JVC a en effet choisi d'augmenter artificiellement la durée de vie en réduisant de manière significative le nombre de dominos, de bonus et le temps imparti pour finir les parcours. Résultat : arrivé au quatrième niveau, on s'arrache les cils de rage tant le jeu est difficile. Dernière précision, vous ne disposez que de 5 crédits pour faire tout le jeu et ces derniers s'épuisent souvent dès le troisième parcours. Là, je dis Gloups. Si cette difficulté extrême peut convenir aux chasseurs de challenge, le joueur moyen, lui, risque fort de ne pas s'y retrouver. C'est d'autant plus dommage que ce concept peu commun est servi par une réalisation technique typée et irréprochable. Mais au travers de toutes ses imperfections, Mr Domino n'apporte-t-il pas la preuve que les développeurs ont énormément de mal à exploiter avec un maximum d'efficacité les idées nouvelles ?

Les réactions en chaîne sont souvent surréalistes, voire complètement débiles. On nage en plein délire nippon !

Issu du cerveau fertile de Bob Kane, Batman naquit en 1939. Après avoir acquis successivement ses lettres de noblesse grâce aux Comics, puis au cinéma, seule sa réussite vidéo-ludique se fit plus contrastée. Batman et Robin parviendra-t-il à briser la malédiction ? Beuhh...

Rappelez-vous... En 1989 renaissait, sous l'impulsion du génialissime Tim Burton, le mythe de Batman, le justicier masqué des temps modernes affrontant la racaille des bas-fonds de la majestueuse Gotham City. A l'époque le génie du Mal s'appelait : Joker. Son rictus démoniaque provoquait à lui seul l'effroi. Batman devait lutter contre le démon de son passé, et se battait en solitaire. Moins de dix ans plus tard, les choses ont bien changé. Nouveau réalisateur, nouveaux Batmen, pléthore d'affreux vilains aux allures de clowns en plastoc. Résultat, Gotham City s'est mutée en gigantesque fête foraine et Batman en nounou pour adolescents en mal de frissons. Pour l'adaptation de Batman & Robin, l'objectif des programmeurs avait le mérite d'être clair : coller au plus près au film... et lorsqu'on connaît la qualité du film...

BATMAN & ROBIN

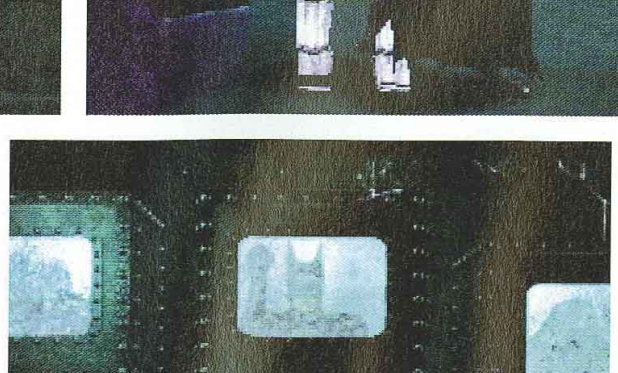


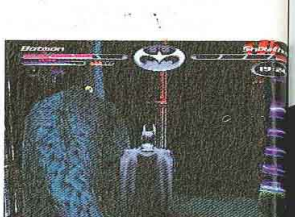
EDITEUR : PROBE
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

Par Julien Chièze

fiche technique BATMAN & ROBIN

Genre	Aventure/action
Editeur	Probe
Distributeur	Acclaim
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Continues	Infinies
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	La première mission est accomplie.





Batman surplombe la salle principale du musée. Cette dernière est féconde en indices.

La cupidité de Mr Freeze le perdra. Visiter les joailleries sera payant.

Robin n'en fait qu'à sa tête au volant de son Bat-Solex.

GOTHAM CITY DAILY NEWS

ECHEC DE MR. FREEZE

BATMAN SAUVE LE DIAMANT DU SOUDAN

BATMAN & ROBIN

Memory card — Compatible analogique

DESIGN : L'un des points forts du titre. La ville est variée, les persos pas mal modélisés. **6**

DURÉE DE VIE : La vingtaine de niveaux devrait suffire à satisfaire les plus exigeants. **6**

JOUABILITÉ : Effroyable ! Que ce soit Batman ou un véhicule, tout est pénible à maîtriser. **2**

MUSIQUE ET SON : Les musiques du film version synthé de qualité. Des bruitages honnêtes. **7**

ORIGINALITÉ : Un jeu tiré d'un film n'a rien d'original, une adaptation ratée de grosse licence, encore moins. **3**

TECHNIQUE : Pas si mal dans l'ensemble, mais la gestion des caméras est apocalyptique. **3**

EN RÉSUMÉ

Batman & Robin est un gâchis monumental. Si graphiquement le titre est loin de paraître ridicule, de nombreux éléments viennent le discréditer auprès de n'importe quel joueur sensé. Les caméras folles et la lenteur hallucinante des protagonistes le poignardent irrémédiablement. Un titre à éviter. **3**

Une jouabilité atroce assassine un titre à l'apparence acceptable

La cupidité de Mr Freeze le perdra. Visiter les joailleries sera payant.

Certifié conforme

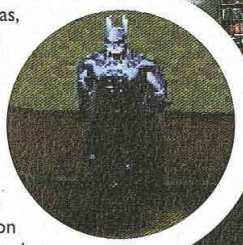
Ceux d'entre vous qui ont eu la «chance» de voir le film de Joel Schumacher n'auront aucune raison d'être dépaysés. Tout comme dans le long métrage, Batman alias le très précieux Bruce Wayne fera équipe avec les deux jeunots de service que sont le bondissant Robin et la malicieuse Batgirl. Vos possibilités sont donc triplées. A vous d'opter alors pour la personnalité que vous préférez, en sachant que chaque justicier dispose de facultés et de moyens de locomotion différents. En ce qui concerne le scénario, il respecte presque point par point, celui du film. Vous devrez donc affronter le frigorifique Mr Freeze, ainsi que la vénéneuse Poison Ivy après de longues chevauchées dans la ville en Batmobile ou à pied. Pour les fans, apprenez que les visages du sieur Schwarzenegger, du bellâtre Clooney et des autres ont tous été scannés ce qui leur permet d'apparaître ici plus vrais que nature. Pas de mauvaises surprises donc au niveau de la distribution des rôles, mais au-delà de l'esthétisme, que peut-on attendre d'un titre qui veut fidèlement relater le déroulement d'un nanar ? Le suspens risque d'être de courte durée.

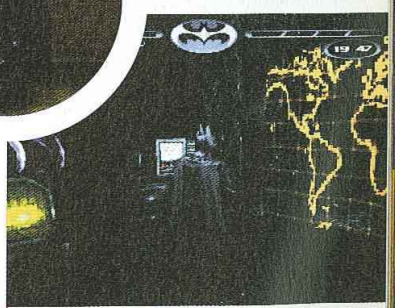
Un jeu à la hauteur... du film

Retranscrire en 3D le sombre univers de Gotham City représentait un bien difficile défi. Néanmoins le résultat est assez probant. Les textures des magasins se révèlent assez variés, le tracé des rues tortueux à souhait, tandis que les nombreux piétons et autres voitures contribuent à renforcer l'atmosphère glauque de la ville. Sur ce point, on ne peut donc être que globalement satisfait et c'est tant mieux car les motifs de contentement ne se bousculeront plus au portillon. Tiens, par exemple, si nous évoquions l'animation des différents protagonistes (notez avec quelle insouciance la question semble abordée). Eh bien pour que vous puissiez ne serait-ce qu'entrapercevoir ô combien elle est abominable, imaginez-vous un escargot lobotomisé devant traîner une Batmobile (tant qu'à faire). Sur l'échelle de la lenteur et de la poussivité, il n'y a pas mieux. En un mot, dès que Batman ou un de ses acolytes doit faire deux pas, je ne vous décris pas la crispation. Un véritable supplice. Mais ce problème va de pair avec une gestion des caméras avoisinant l'abîme vidéo-ludique absolu. A croire qu'elles le font exprès de ne presque jamais trouver les angles adéquats. Un véritable calvaire lors des phases de combats où, au lieu de se resserrer autour de l'action, les caméras virevoltent frénétiquement. Ah ! ces phases de combats, attardons-nous un peu dessus tant elles brillent par leur aspect brouillon. La technique est simple : vous enchaînez des coups afin d'effectuer des combos (ah ah ah !), ou bien vous jetez promptement un gadget qui une fois sur deux vous claque dans les pieds. Sans parler des moments où vous aurez affaire à plusieurs adversaires en simultané. Ne culpabilisez pas, la technique du n'importe quoi s'avère alors la plus efficace du fait de votre inhérente lenteur. Avouez tout de même que pour un jeu, disposer d'une jouabilité hasardeuse peut paraître plus que gênant. En conclusion, Batman & Robin horripile par une difficulté mal dosée, mais surtout par une maniabilité en dessous de tout. Un bon conseil, ne vous laissez pas abuser par les images, vous risqueriez de le regretter amèrement.

Batman ou la licence maudite

Autant l'avouer. A l'instar de la plupart des adaptations vidéo-ludiques de grosses licences, celle de Batman n'a su que trop rarement combler les joueurs. Au menu le choix s'oriente soit vers des titres sans âme à la réalisation juste acceptable, soit vers de purs navets. Quant à Batman & Robin, ce dernier ne dérogeant pas à la règle, il ne se contentera que de perpétuer la tradition. A quand la fin du massacre ?





Batman ne se refuse rien pour aménager sa Batcave.

Téléphoner vous permet d'obtenir de précieux renseignements.

Vous pensez multimédia, bie

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Européen du MULTIMEDIA

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

Stfeet Racer Vers. Franç. Pour PSX
Need For Speed 3 Vers. Franç. Pour PSX
Snow Racer 98 Vers. Franç. Pour PSX
Tomb Raider 2 Vers. Franç. Pour PSX
Diablo Not. Franç. Pour PSX
Theme Hospital Vers. Franç. Pour PSX
Croc Vers. Franç. Pour PSX
Air Combat Platinum Vers. Franç. Pour PSX

Myst 2 Riven Vers. Franç. Pour PSX

Rapid Racer Vers. Franç. Pour PSX
Blam Machine Head Vers. Franç. Pour PSX
Ace Combat 2 Vers. Franç. Pour PSX
Colony Wars Vers. Franç. Pour PSX
Pro Pinball Timeshock Not. Franç. Pour PSX
Galaxy Fight Not. Franç. Pour PSX
Formula Karts Vers. Franç. Pour PSX

La Cité des Enfants Perdus Vers. Franç. Pour PSX
Oddworld Vers. Franç. Pour PSX
Street Fighter Ex Plus Alpha Not. Franç. Pour PSX
Monopoly Vers. Franç. Pour PSX
Jet Rider 2 Not. Franç. Pour PSX
Pitfall 3D Vers. Franç. Pour PSX
Cyberspeed Vers. Franç. Pour PSX

Nascar 98 Vers. Franç. Pour PSX
Bust a Move 3 Vers. Franç. Pour PSX
Criticom Vers. Franç. Pour PSX
Toca Touring Car Vers. Franç. Pour PSX
Galaxian 3 Not. Franç. Pour PSX
Les Boucliers de Quetzalcoatl Vers. Franç. Pour PSX
Fantastic Four Vers. Franç. Pour PSX

Adidas Power Soccer 2 Vers. Franç. Pour PSX
Bust a Move Arcade 2 Vers. Franç. Pour PSX
K1 Arena Fighter Not. Franç. Pour PSX
Agile Warrior Vers. Franç. Pour PSX
Wreckin Crew Not. Franç. Pour PSX
Jonah Lomu Rugby Vers. Franç. Pour PSX
The Kings of Fighters Not. Franç. Pour PSX

3700 titres disponibles sur

Forsaken Vers. Franç. Pour PSX
Lucky Luke Vers. Franç. Pour PSX
Batman et Robin Vers. Franç. Pour PSX
Gran Turismo Vers. Franç. Pour PSX
Bloody Roar Not. Franç. Pour PSX
MDK Not. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation.

PlayStation™

Virtual Pool 96 Not. Franç. Pour PSX
Worms Vers. Franç. Pour PSX
Men In Black Vers. Franç. Pour PSX
Total NBA 97 Vers. Franç. Pour PSX

Shellshock Vers. Franç. Pour PSX
Nightmare Creatures Not. Franç. Pour PSX
Overboard Vers. Franç. Pour PSX
Test Drive 4 Vers. Franç. Pour PSX

Last Report Vers. Franç. Pour PSX
Rascal Vers. Franç. Pour PSX
Doom Vers. Franç. Pour PSX
Monster Trucks Rally Vers. Franç. Pour PSX
New Man Haas Vers. Franç. Pour PSX
NBA Live 97 Vers. Franç. Pour PSX

Steel Reign Vers. Franç. Pour PSX
One Vers. Franç. Pour PSX
NBA Pro 98 Vers. Franç. Pour PSX
Versailles, Complot à la Cour Vers. Franç. Pour PSX
Over Blood Not. Franç. Pour PSX

Destruction Derby II Vers. Franç. Pour PSX
Machine Hunter Vers. Franç. Pour PSX
Die Hard Trilogy Platinum Vers. Franç. Pour PSX
Wipe Out 2097 Vers. Franç. Pour PSX
Raiden Project Vers. Franç. Pour PSX
Tomb Raider Platinum Vers. Franç. Pour PSX

Road Rash Not. Franç. Pour PSX
Jurassic Park 2 Lost World Vers. Franç. Pour PSX
Tunnel B1 Vers. Franç. Pour PSX
Rayman Vers. Franç. Pour PSX
Soviet Strike Platinum Vers. Franç. Pour PSX

Allen Trilogy Vers. Franç. Pour PSX
Ridge Racer Platinum Vers. Franç. Pour PSX
Striker 96 Vers. Franç. Pour PSX
Off World Interceptor Extreme Vers. Angl. Pour PSX
Supersonic Racer Not. Franç. Pour PSX

William's Arcade's Great III Vers. Franç. Pour PSX
Return Fire Vers. Franç. Pour PSX
Courier Crisis Not. Franç. Pour PSX
Mechwarrior 2 Vers. Franç. Pour PSX
Breakpoint Tennis Vers. Franç. Pour PSX

NHL Face Off Vers. Franç. Pour PSX
Battle Arena Toshinden Vers. Franç. Pour PSX
Olympic Soccer Vers. Franç. Pour PSX
Micromachine Platinum Vers. Franç. Pour PSX
Porsche Challenge Vers. Franç. Pour PSX

Burning Road Vers. Franç. Pour PSX
Warcraft II Vers. Franç. Pour PSX
Psychic Forces Vers. Franç. Pour PSX
Titan Wars Vers. Franç. Pour PSX
Pod Vers. Franç. Pour PSX

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3700 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

dia, bienvenue au Club !

PlayStation ™

Catalogue...

Pro Foot Contest
Vers. Franç. Pour PSX

Resident Evil II
Vers. Franç. Pour PSX

Pandemonium 2
Vers. Franç. Pour PSX

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** au choix **99 F TTC**

Chacun + frais d'envoi

+ 1er Cadeau Une superbe Montre Chrono

+ 2e Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

+ 3e Cadeau Un Range CD-ROM si tu réponds sous huit jours

Offre valable jusqu'au 31/12/98

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505

PAR INTERNET http:// www.cdclub.com

Le Club sur Internet http://www.cdclub.com

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon règlement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

DPX45
PM0998

Voici le(s) JEUX que je choisis :

1er	2e
N°	N°
3e	4e	5e
N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux :
Une superbe Montre Chrono
+ 1 K7 vidéo
+ 1 Range CD-ROM si vous répondez sous 8 jours

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98
Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° _____ Expire le _____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

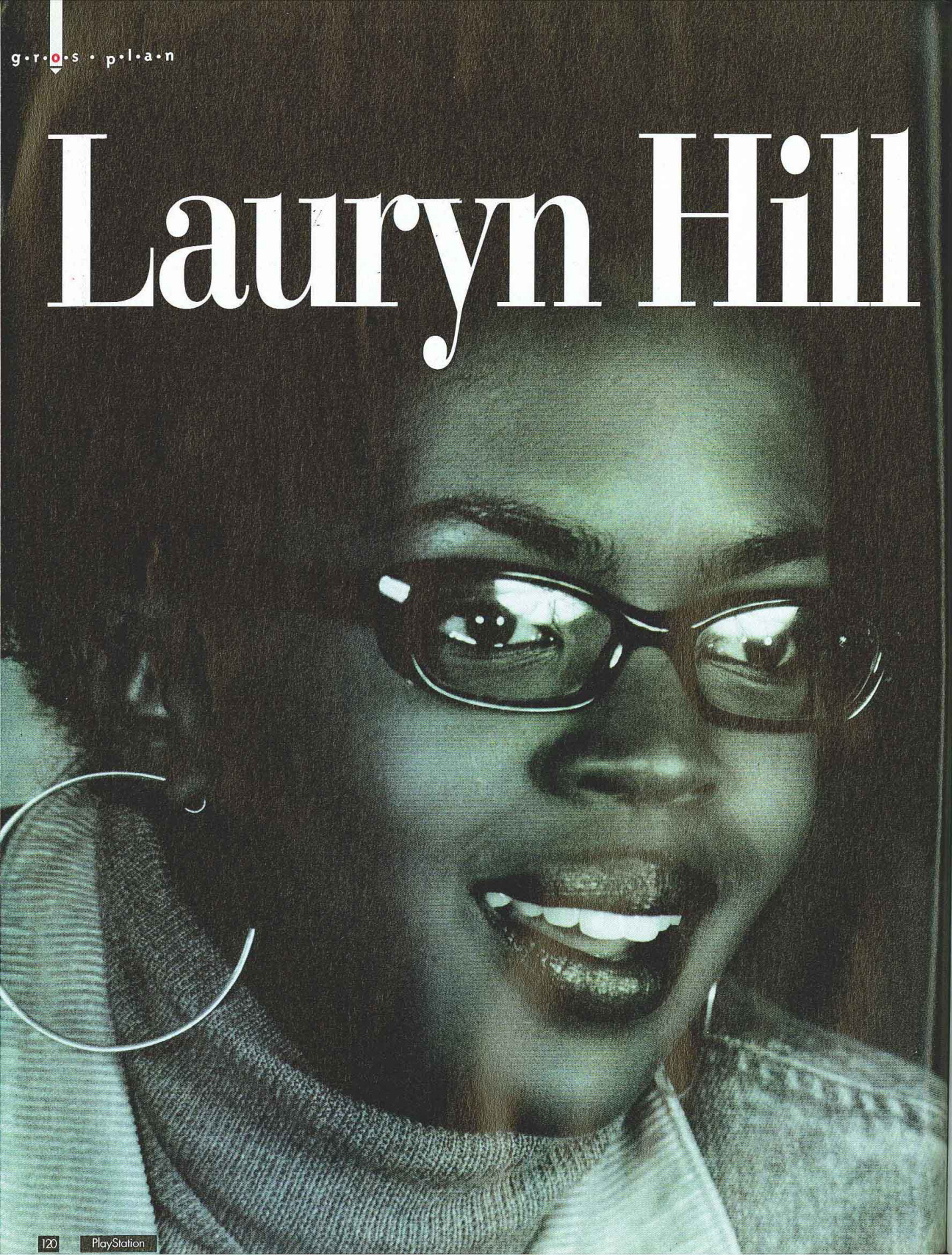
(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Date _____
Signature obligatoire
Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

* Visuels non contractuels

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 414 570 128 - SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél.: 0.836.670.505

Lauryn Hill



M
p
S
conn
su
com
ses c
rap-sou
et
Lau
l'av
albu
Lauryn
c'e
renc
une

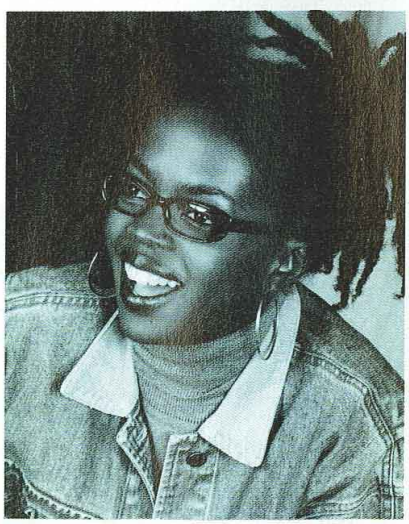
■ L.H. : Je
PlayStation. J
l'époque de la
■ *P.M. : Tu*
■ L.H. : Ou
que j'ai décou
Man, Ms Pac-
Frogger, Donk
était tellement
imite le son de
Je n'ai plus
VCS 2600, m
jeux sont enco
phisme paraît
■ *P.M. : De t*
■ L.H. : Je va
pas le préféré
Frogger ! J'ad
troncs d'arbre
pour ça que c'
■ *P.M. : Et a*
à quoi ?
■ L.H. : J'ai
ment, que je jo
tout mon copai
lui de temps en
tives, comme F
chanson du gé
de fois chaque

Moins Fugees, plus jeux vidéo

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY - PHOTOS PAR PATRICK SORDOILLET

Si vous ne connaissez pas encore son nom, vous connaissez sûrement déjà sa superbe voix qui hante les albums des Fugees. Tout comme Wyclef Jean et Pras, ses deux acolytes du groupe rap-soul si populaire en France et partout dans le monde, Lauryn Hill s'est lancée dans l'aventure solo. Son premier album, The Miseducation of Lauryn Hill, sort à la fin du mois c'est pourquoi nous l'avons rencontrée en promo, avec une PlayStation sous le bras.

Mon fils a à peine un an et, lui aussi, chante la chanson de FIFA 98 !



■ L.H. : Je n'aime pas beaucoup les joypads de la PlayStation. Je préférerais avoir un petit joystick, comme à l'époque de la VCS 2600 : avec, je serais bien meilleure.

■ *P.M. : Tu jouais déjà à l'époque de la VCS d'Atari ?*

■ L.H. : Oui. J'étais toute petite, c'est avec cette console que j'ai découvert les jeux vidéo. J'adorais ces jeux. Pac-Man, Ms Pac-Man, Space Invaders, Defender, Beam Attack, Frogger, Donkey Kong... Q-Bert ! Asteroïds ! Le graphisme était tellement simpliste et les sons : twiou-twiou ! (Lauryn imite le son des lasers d'Astéroïds avant d'exploser de rire). Je n'ai plus la console, je n'arrive plus à trouver une VCS 2600, mais j'ai encore toutes les cartouches. Tous ces jeux sont encore très drôles, très jouables. Et puis le graphisme paraît complètement dingue aujourd'hui.

■ *P.M. : De tous ces jeux, lequel était ton préféré ?*

■ L.H. : Je vais te dire celui qui est mon préféré, ce n'était pas le préféré de tout le monde, mais c'était le mien : Frogger ! J'adorais ce jeu. Traverser la rue, sauter sur les troncs d'arbre... J'étais très forte à Frogger, c'est peut-être pour ça que c'était mon préféré...

■ *P.M. : Et aujourd'hui, sur PlayStation, tu joues plutôt à quoi ?*

■ L.H. : J'ai passé tellement de temps en studio dernièrement, que je joue beaucoup moins. En ce moment, c'est surtout mon copain qui joue à la PlayStation. Moi, j'y joue avec lui de temps en temps. Il aime surtout les simulations sportives, comme FIFA 98 par exemple. Du coup, je connais la chanson du générique par cœur ! Je l'entends une centaine de fois chaque soir... Mon fils a à peine un an et, lui aussi, chante la chanson de FIFA 98 ! On joue également à NBA 98. Mais je suis nulle aux jeux de sports. Je suis bien meilleure aux jeux de courses... Enfin, je ne devrais pas dire ça, si je suis mauvaise dans 5 minutes je vais avoir l'air de quoi ?

■ *P.M. : Et en dehors des jeux de sports imposés par ton copain ?*

■ L.H. : A part FIFA 98 qui est allumé presque à longueur de journée, à quoi joue-t-on en ce moment ? Ah, oui ! A Andretti, le jeu de voitures. Sinon j'ai essayé Tomb Raider également, je me débrouille assez mal. Mais c'est amusant de voir dans un jeu une femme tirer sur tout ce qui bouge. Et puis j'ai beaucoup aimé le graphisme. En général, d'ailleurs, je suis plus attirée par le côté graphique d'un jeu que par le reste. Je suis toujours épatée de voir ce que ces machines peuvent faire. Il y a tellement de chemin parcouru depuis la VCS 2600 d'Atari justement. Je trouve ça incroyable. A la fin des années 70, quand on imaginait le futur des images sur ordinateur ou même à la télé, on voyait ça en 3D, en hologramme, comme dans Star Wars avec l'enregistrement de la princesse Leïa. On n'en est pas là, mais c'est déjà pas mal.

■ *P.M. : Le dernier album des Fugees a eu un succès colossal en France, avec plus d'un million d'exemplaires vendus. A quoi attribues-tu cette popularité chez nous ?*

■ L.H. : Je ne sais pas du tout pourquoi. Je ne sais pas pourquoi les Français ont tellement accroché avec cet album. Du coup, on a même essayé de faire, sur scène, des versions françaises de certaines chansons, pour remercier le public. Ce n'était pas formidable, les traductions ne tenaient pas vraiment la route. Nous étions déjà venu jouer en France à l'époque du premier album qui était plus confidentiel, dans une petite salle. Et je garde un souvenir incroyable de ce concert, un de nos meilleurs. L'énergie et l'excitation du public étaient formidables. Je pense que ce concert a fait du bruit et a contribué au succès de The Score un peu plus tard.

■ *P.M. : Est-ce que tu pensais à ce premier album solo depuis longtemps, depuis les Fugees ?*

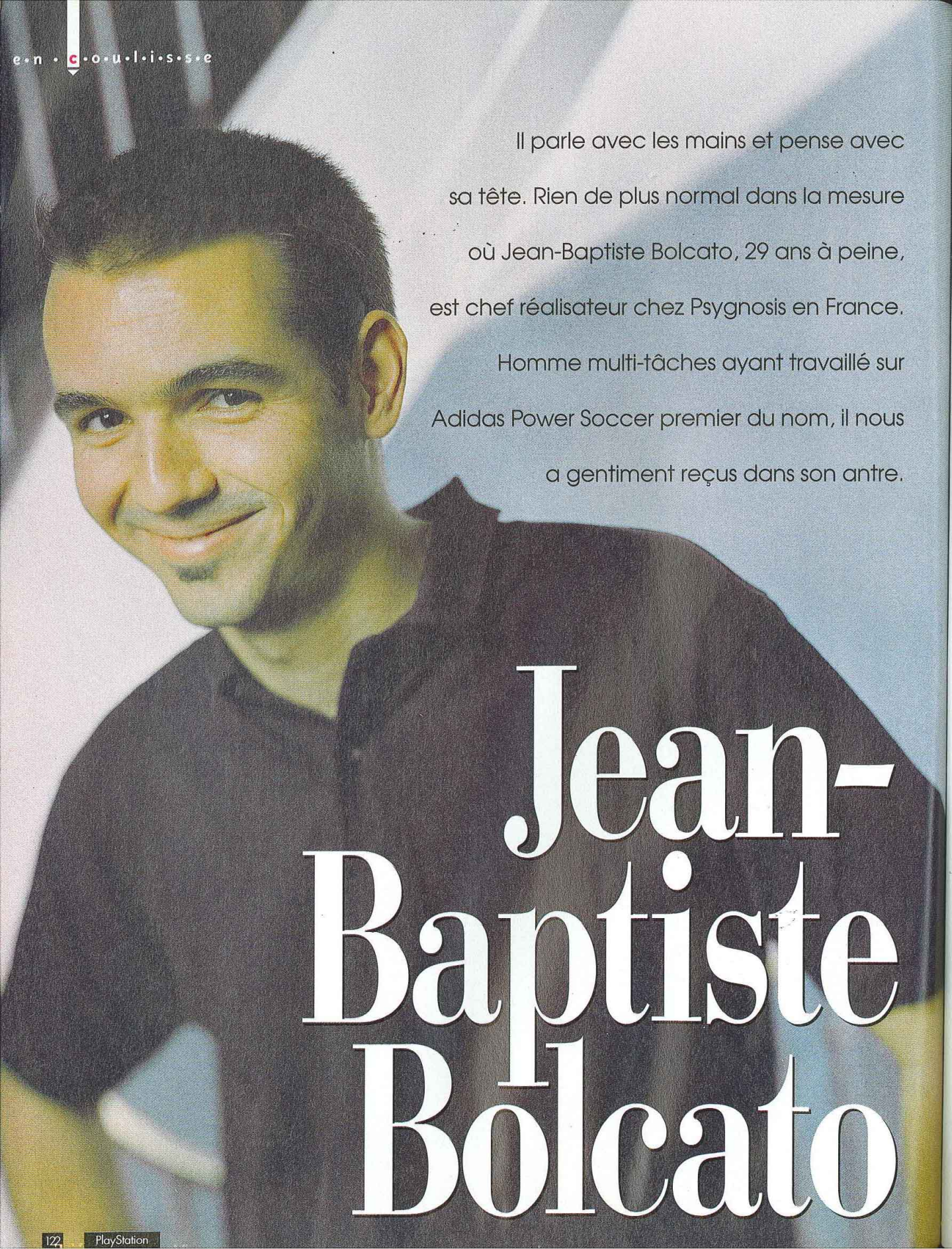
■ L.H. : Non, pas du tout. J'ai composé les musiques naturellement avant de penser à un véritable album. Ces chansons parlent de ma vie, de ce que j'ai vécu. J'ai commencé par écrire les paroles et les mélodies, puis les idées des titres dans leur entier.

■ *P.M. : Tu as également porté la casquette de producteur pour cet album...*

■ L.H. : J'avais déjà produit quelques titres sur le dernier album des Fugees. Mais cette fois, le défi était plus grand parce que je ne pouvais pas me reposer sur un groupe et demander à untel de faire ci ou ça. Mais c'était également plus excitant, j'ai pu expérimenter encore plus. Pas besoin de voter pour faire des choix comme dans un groupe ! Je faisais ce que j'avais envie de faire. J'ai travaillé avec de grands musiciens et programmeurs pour cet album, mais l'équipe était assez réduite dans le studio. La plupart du temps, nous n'étions que deux, l'ingénieur du son et moi-même.

■ *P.M. : Est-ce qu'il est facile d'être acceptée en tant que producteur quand on est une femme ?*

■ L.H. : Pas vraiment. Le monde de la musique est un microcosme très sexiste où on laisse rarement les femmes prendre des décisions. Souvent les hommes, dans ce milieu, ont du mal à obéir à des ordres donnés par une femme. Mais cela ne me faisait pas peur. Je suis restée concentrée sur l'écriture des chansons, l'amour de la musique, et j'ai travaillé au développement du son de l'album qui a beaucoup évolué depuis la première chanson composée en Australie pendant une tournée Fugees.

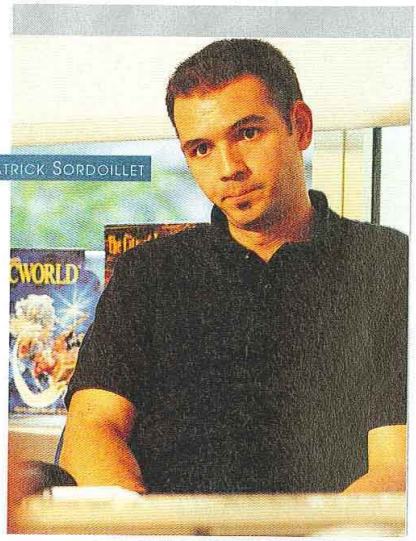


Il parle avec les mains et pense avec sa tête. Rien de plus normal dans la mesure où Jean-Baptiste Bolcato, 29 ans à peine, est chef réalisateur chez Psygnosis en France. Homme multi-tâches ayant travaillé sur Adidas Power Soccer premier du nom, il nous a gentiment reçus dans son antre.

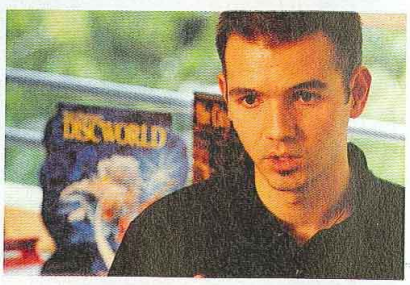
Jean-Baptiste Bolcato

Créateur entêté d'ODT

INTERVIEW PAR BENJAMIN JANSSENS - PHOTOS PAR PATRICK SORDOILLET



"Un vrai développeur doit s'éclater le soir sur son ordinateur"



■ *P.M. : De sources sûres, nous savons que tu es un grand fou, que derrière le docteur Jekyll se cache mister Hyde...*

J-B.B. : Au moins, je ne suis pas une grande folle ! Non, disons que j'essaie de faire passer des messages via l'humour. Je peux être très cool puis changer pour devenir sérieux lorsque les choses se gâtent et qu'il faut agir.

■ *P.M. : Psygnosis t'a «acheté» quand tu étais encore petit ?*

J-B.B. : Presque. J'ai fait une école d'ingénieur en informatique, j'ai eu un diplôme. En 1992, j'ai effectué un stage de fin d'études chez Infogrames à Lyon. A l'époque, l'éditeur misait pas mal sur le CD-I de Philips. J'ai donc donné un coup de main sur Kether et International Tennis Open.

■ *P.M. : Les jeux vidéo ont-ils toujours été ta vocation ?*

J-B.B. : Non, car au départ je ne pensais pas faire carrière dans ce milieu.

■ *P.M. : De quelle manière t'y es-tu intéressé ?*

J-B.B. : En jouant, comme beaucoup de gens. J'ai démarré sur MSX2. Je suis un grand fan de Vampire Killer aujourd'hui rebaptisé Castlevania. J'y joue encore chez moi à partir d'émulateurs (petits logiciels permettant de reproduire le fonctionnement de vieux micro-ordinateurs sur les PC d'aujourd'hui, NDLR). Puis il y a eu l'Amiga. Je ne me suis jamais séparé de mon Amiga 3000...

■ *P.M. : Quand es-tu entré chez Psygnosis ?*

J-B.B. : En 1994, car après avoir fait l'armée, Infogrames ne pouvait pas me prendre. J'ai galéré pendant un an avant de trouver un job d'assistant réalisateur chez Psygnosis. Au fil du temps, j'ai gravi les échelons, je suis passé d'assistant à junior puis senior et enfin chef réalisateur.

■ *P.M. : Tu es le super boss des réalisateurs en quelque sorte ?*

J-B.B. : Non, je ne suis pas un «chef» au sens strict du terme. Ma fonction consiste à coordonner les différents réalisateurs respectivement attachés au développement d'un produit. En théorie, je ne devrais pas «mettre la main à la pâte». Mais il y a trop peu de projets en cours -deux y compris ODT- si bien que je m'investis plus qu'il ne faudrait. Ce qui est loin de me déplaire.

■ *P.M. : Comment les choses vont-elles évoluer pour toi ?*

J-B.B. : Lorsque nous aurons trois puis quatre jeux en préparation simultanément, je ne pourrai plus être aussi présent. Je me détacherai de la production pour assumer mon rôle de chef réalisateur.

■ *P.M. : Un rôle de grand coordinateur en fait ?*

J-B.B. : C'est ça. Je suis responsable du respect des délais, du budget et du bon fonctionnement des équipes. Je ne programme plus ni ne dessine et ça me manque un peu. C'est un choix.

Les secrets de J-B.B.

JBB. - c'est ainsi qu'il se fait appeler - aurait aimé et aimerait être à l'origine de plusieurs jeux. A commencer par Parappa the Rapper. «J'étais sur le c... lorsque je l'ai aperçu pour la première fois. J'ai vu un jeu un peu répétitif mais avec un réel concept, comme à l'époque des Lemmings.» Au-delà de Parappa, JBB souhaiterait vivement créer un jeu véritablement conceptuel, un soft qui fasse avancer le schmilblick comme on dit par chez nous. Enfin, ultime chapitre de cette liste adressée au Père Noël : «Réaliser Pole Position (vieux jeu sur Atari 2600) avec un affichage de 60 images par seconde fait partie de mes aspirations. C'est l'un de mes rêves.» Bientôt en direct live chez nous ?

■ *P.M. : Quelle est la principale qualité d'un producteur de jeu ?*

J-B.B. : Il doit s'adapter à l'équipe qu'il dirige. S'il est avec une équipe faible en «auteurisme», ce qui n'a rien de péjoratif, il est supposé imposer une direction. Dans le cas d'ODT, programmeurs et graphistes ont une idée très précise de ce qu'ils souhaitent voir à l'écran. C'est leur bébé et mon rôle est plus celui d'un arbitre.

■ *P.M. : Souvent, les réalisateurs parlent de l'organisation, élément primordial dans le cadre du développement d'un jeu...*

J-B.B. : C'est vrai, mais je crois que le plus important consiste à savoir communiquer avec les gens - les développeurs - en plus de savoir les faire communiquer entre eux.

■ *P.M. : Que penses-tu de la French Touch ?*

J-B.B. : Elle est présente, c'est indéniable. Je ne sais comment la définir. Je crois que les jeux français se distinguent autant visuellement que par leur gameplay. C'est une force.

■ *P.M. : Comment vois-tu le marché dans les mois à venir ?*

J-B.B. : Il y a tellement de PlayStation dans le monde que je ne vois pas comment un constructeur quel qu'il soit pourrait renouveler le parc. C'est un peu tôt selon moi. Les concepteurs atteignent pourtant les limites de la machine. Tous, nous commençons à en connaître les arcanes. Il y a très peu de chances pour qu'un jeu nous surprenne autant qu'avant. Des améliorations auront lieu, mais rien de révolutionnaire. Il faudra attendre l'arrivée de nouvelles plates-formes qui puissent concurrencer les jeux PC qui fonctionnent avec une carte 3Dfx ou 3Dfx 2.

■ *P.M. : Pour terminer, quels conseils donnerais-tu à quelqu'un qui souhaite se lancer dans la programmation ?*

J-B.B. : Il faut être passionné avant tout. J'aime savoir qu'un développeur que j'ai vu pour un recrutement et qui travaille avec moi s'amuse à approfondir ses connaissances en la matière, chez lui, le soir.

■ *P.M. : Un bon développeur serait un autiste ?*

J-B.B. : Non, simplement il doit s'intéresser à ce qu'il fait en dehors du travail, ce qui ne signifie pas pour autant continuer à «bosser» chez soi. L'industrie du jeu est une industrie de loisirs. Avant de pouvoir y pénétrer et gagner sa vie par son intermédiaire, il faut œuvrer chez soi, dans son coin.

Versions Longues

Que de joie et d'allégresse ! c'est la rentrée. Retrouver les bancs de l'école, les emplois avilissants en usine, la facture des impôts... Le retour des petites habitudes en somme. Pour cette rentrée des Versions Longues, on ne pourra pas parler d'avarice puisque vous pourrez tricher dans des jeux tels que Forsaken, Colin McRae Rally, l'explosif Bomberman World, Mortal Kombat 4 et bien d'autres encore... Une façon de transcender vos titres favoris dans la bonne humeur !

Circuit Breakers

Course de nuit

Sur l'écran de sélection des circuits, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2. Un symbole nouveau apparaîtra pour vous confirmer que l'astuce est enclenchée.

Maintenez les touches sur cet écran.

Bomberman World

Commencer avec les meilleures options

Entrez les codes suivants dans le menu des mots de passe.
Niveau 1 : 7327
Niveau 2 : 9717
Niveau 3 : 5211
Niveau 4 : 1814
Niveau 5 : 1029

Les modes bonus

Entrez les codes suivants dans le menu des mots de passe.
Special VS mode : 5656
Special battle mode : 4989
Battle royal mode : 1616
Maniac mode : 4622

Colin McRae Rally

Cheat codes

Mode brouillard

Entrez le code suivant en guise de nom : PEASOUPER

Entrez les codes dans ce menu.

Mode pédale

Entrez le code suivant en guise de nom : BUTTONBASH
Faites ⊗, ◎, ⊗, ◎... pour avancer !

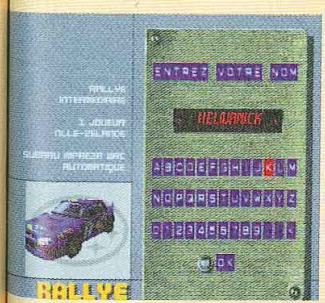
Mode Turbo

Entrez le code suivant en guise de nom : KITCAR
Pressez sur le bouton Select pour activer le mode lorsque la barre est verte.

Doubler la puissance de la voiture

Entrez le code suivant en guise de nom : MOREOOMPH

Voix de Schtroumpf



Entrez le code suivant en guise de nom : HELIUMNICK

Voir le replay en mode transition

Entrez le code suivant en guise de nom : DIRECTORCUT

Activer seulement les roues arrières

Entrez le code suivant en guise de nom : FORKLIFT

Seule les roues arrières sont motrices !

Piloter un pudding

Entrez le code suivant en guise de nom : BLANCMANGE

Quatre roues motrices

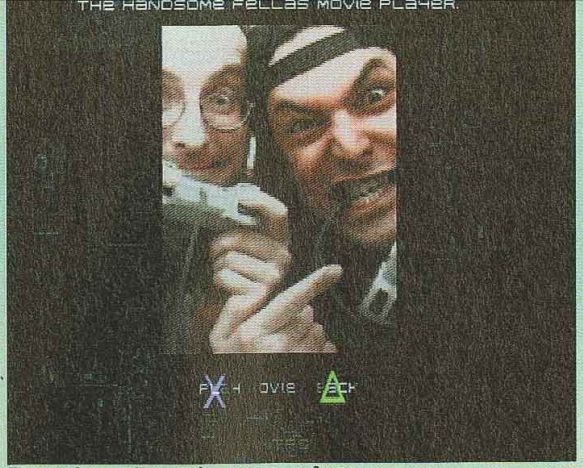
Entrez le code suivant en guise de nom : TROLLEY

Dead Ball Zone

Toutes les équipes et les stades

Sur l'écran de sélection des langues, placez le curseur sur Italian, puis maintenez les touches suivantes pendant environ dix secondes : L2 + R1 + ▲ + ■.

Placez-vous sur le drapeau italien.

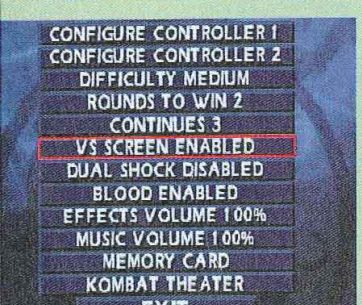


En cas de succès, cet écran apparaîtra.

Mortal Kombat 4

Sélection des fatalités et des stages

Commencez une partie à deux joueurs puis entrez le Kombat-kode suivant : 302 213. Ensuite quittez la partie et allez dans le menu des options en plaçant votre curseur sur VS screen enabled. Maintenez (environ pendant dix secondes) les touches Course+Parade jusqu'à ce que le menu Cheat apparaisse à l'écran.



Maintenez L1+R1 sur cette option.

Kombat-kodes

Mort en un coup : 123 123
Noob saibot mode : 012 012
Gouttes rouges dans le stage de la pluie : 020 020
Combat explosif : 050 050
Les armes de jet ne sont pas perdues : 002 002
Désactiver les projections : 100 100
Désactiver les dommages maximums : 010 010
Désactiver les dommages et les projections : 110 110
Apparition d'armes aléatoires : 111 111
Commencer avec une arme aléatoire : 222 222
Commencer avec l'arme de jet : 444 444
Plein d'armes : 555 555
Combat silencieux : 666 666
Grosses têtes : 321 321
Combat dans l'arène de Goro : 011 011
Combat dans l'arène de Scorpion : 022 022
Combat dans le décor bleu : 033 033
Combat dans le stage des tombes : 044 044
Combat dans le stage de la pluie : 055 055
Combat dans le stage du serpent : 066 066
Combat au temple de Shaolin : 101 101
Combat dans la forêt : 202 202
Combat en prison : 303 303

Et voilà le travail !

5 démos
Actua Golf (jouable), Kurush Overboard (jouable), Rally (jouable) et Hercule (vidéo).
Makings of : Moto Racer
Castings : Duke Nukem Wars, Metal Gear Solid, Ove
Travellings : Formula On Fighter Ex Plus Alpha, Para Raper, Fantastic Four…
Gros Plan : Spicy Box, M Matsuura (le père de Parapp
Versions Longues : Inc Day, Warcraft 2, Wing Com Grid Run, Contra : Legacy o

6 démos j
sur le CD : A Dog Tale, P Soccer 2, Pandemonium 2, Crisis, Grand Theft Auto, Fr
Makings Of : Rascal, Sno
Castings : Heart of Darkness Turismo, Pitfall 3D, Nagano Olympics'98, Spawn the Eter
Travellings : Bloody Roar, M Super Heroes, NBA Pro 98, S Monkeys,
Cool Boarders 2...
Gros Plan : Air, Casper Var
Versions Longues : Spéci Fantasy VII.

7 démos sur
Gran Turismo (non jouable), Gex-E Gecko (jouable), Rascal (jouable), Creatures (jouable), Kula World (n jouable), Crime Killer (jouable), M6 Racing (jouable).
Makings of : Dossier la Planè avec un reportage sur toutes les O.D.T., Legend : Sword & Blood...
Castings : Metal Gear Solid Snake, & Robin, Forsaken, Bushido Blade 2...
Travellings : Resident Evil for Speed 3, Dark Omen, Diablo Neewman Haas ...
Gros Plan : Fonky Family
Versions Longues : Pitfal MDK, Skullmonkeys, Steel Reign, Destruction

Up-gradez votre collection

5 démos sur le CD :
Actua Golf (jouable), Kurushi (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (vidéo).
Makings of : Moto Racer.
Castings : Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard…
Travellings : Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Raper, Fantastic Four…
Gros Plan : Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).
Versions Longues : Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War…

5 démos sur le CD :
The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).
Makings of : Tomb Raider II, Alerte Rouge.
Castings : ECTS 97, Toca Touring Car, Nightmare Creatures, Resident Evil, Dracula X ...
Travellings : L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...
Gros Plan : Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggasonic.
Versions Longues : Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...

le CD :
Final Fantasy VII (non jouable), Hercule (jouable), Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable), Test Drive 4 (jouable), Ace Combat 2 (jouable), Parappa the Rapper (jouable), Deathrap Dungeon (non jouable).
Makings of : Men in Black.
Castings : Gran Turismo, Les Chevaliers de Baphomet 2, Messiah, Spawn, Net Yaroze, Colony Wars, Alerte Rouge, Toca Touring Car...
Travellings : Final Fantasy VII, Castelvania, NHL 98, G-Police, MDK, Tennis Arena...
Gros Plan : Cut Killer, Millionnième PLayStation.
Versions longues : Formula One'97, Hercule, Dynasty Warriors, Street Fighter Ex Plus Alpha...

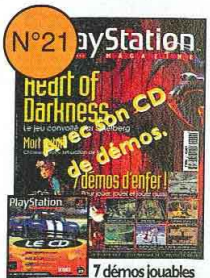
6 démos jouables sur le CD : A Dog Tale, Power Soccer 2, Pandemonium 2, Courier Crisis, Grand Theft Auto, Frogger.
Makings Of : Rascal, Snow Break.
Castings : Heart of Darkness, Gran Turismo, Pitfall 3D, Nagano Winter Olympics'98, Spawn the Eternal...
Travellings : Bloody Roar, Marvel Super Heroes, NBA Pro 98, Skull Monkeys, Cool Boarders 2...
Gros Plan : Air, Casper Van Dien.
Versions Longues : Spécial Final Fantasy VII.

7 démos sur le CD :
Gran Turismo (vidéo), Actua Soccer 2 (jouable), Discworld 2 (jouable), Cool Boarders 2 (vidéo), Formula Karts (jouable), Rosco Mc Queen (jouable), Judge Dredd (jouable).
Makings of : Forsaken, Le Cinquième Elément, Diablo...
Castings : Tekken 3, Dark Omen, Reboot, Snow Racer '98, Baby Universe, Resident Evil 2...
Travellings : NHL Powerplay 98, Nagano Winter Olympics'98, Risk, Steel Reign, Ark of Time...
Gros Plan : Afro Jazz.
Versions Longues : Pandemonium 2, NHL Powerplay 98, Alerte Rouge, Nuclear Strike, spécial The Last Report...

6 démos sur le CD :
Bloody Roar (jouable), Cool Boarders 2 (jouable), Alerte Rouge (jouable), Bushido Blade (non jouable), Armored Core (jouable), Bouncer II (Yaroze jouable).
Makings of : Newman Hass, Return Fire 2, Dead Ball Zone, Moto Racer 2, Duke Nukem, Alien Resurrection...
Castings : Rushdown, Pitfall 3D, Riven, Need For Speed 3...
Travellings : Snow Racer 98, Bushido Blade, Gex 2, Theme Hospital, One, NBA Fastbreak 98'...
Gros Plan : Scratch Pet Land, Pierre Adane.
Versions Longues : Nascar 98, Nightmares Creatures, One, NBA Live 98, TOCA Tourning Car, Spécial Bushido Blade...

7 démos sur le CD :
Gran Turismo (non jouable), Gex-Enter the Gecko (jouable), Rascal (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Kula World (non jouable), Crime Killer (jouable), M6 Turbo Racing (jouable).
Makings of : Dossier la Planète Foot avec un reportage sur toutes les prévisions, O.D.T., Legend : Sword & Blood...
Castings : Metal Gear Solid Snake, Batman & Robin, Forsaken, Bushido Blade 2...
Travellings : Resident Evil 2, Need for Speed 3, Dark Omen, Diablo, Neewman Haas ...
Gros Plan : Fonky Family
Versions Longues : Pitfall, Gex, MDK, Skullmonkeys, Steel Reign, Mass Destruction

6 démos sur le CD :
Newman Haas Racing (jouable), Kula World (jouable), Forsaken (jouable), Dead Ball Zone (jouable), The Incredible Coneman (jouable), Terra Incognita (jouable).
Makings of : L'Exode d'Abe, dossier Crystal Dynamics, X-Files, Planète Foot...
Castings : Heart of Darkness, Total NBA 98, Dead or Alive, Road Rash 3D...
Travellings : Gran Turismo, Forsaken, Lucky Luke...
Gros Plan : Useless
En coulisses : Elysée Ade
Versions Longues : NHL Powerplay'98, Auto Destruct, Indy 500, Pitfall 3D...



7 démos jouables sur le CD :
Gran Turismo, Resident Evil 2, Time Shock, Cardinal Syn, Klonoa, Dead or Alive, Rocks and gems.
Makings of : Heart of Darkness, Spyro the Dragon, Mission Tesla...
Castings : Bio F.R.E.A.K.S. Pet in TV, Depth, Domino, Extreme Snowboarding, Ex Machina...
Travellings : Coupe du Monde 98, Road Rash 3D, Alundra, Total NBA 98, Klonoa...
Gros Plan : Thierry Gaertner, DJ Gilb'R.
Versions Longues : Moto Racer, Motorhead, Need for Speed 3, Reboot, Armored Core...

Attention !

Les numéros 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8 et 15 ainsi que les trois Hors Série sont déjà épuisés.

Faites vite ! Les anciens numéros de PlayStation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.
Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 francs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :
• Je commande le(s) numéro(s) ..... à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de .....

RANGEZ VOS MAGAZINES :
• Je commande ..... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de .....

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : .....

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville .....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
VPC - PLAYSTATION MAGAZINE - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

X-Men VS Street Fighter

Chun-Li version Street Alpha 2

Sur l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Chun-Li puis maintenez enfoncé le bouton Select pendant environ cinq secondes avant de valider par un bouton quelconque.

Personnage aléatoire

Sur l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Wolverine puis faites ◣. Pour le second joueur, mettez-vous sur Ken puis faites la même opération.

Tombi

Se remettre de l'énergie

Il fallait juste y penser : sauvegardez la partie puis quittez-la. En revenant, votre niveau de santé sera au maximum !

Road Rash 3D

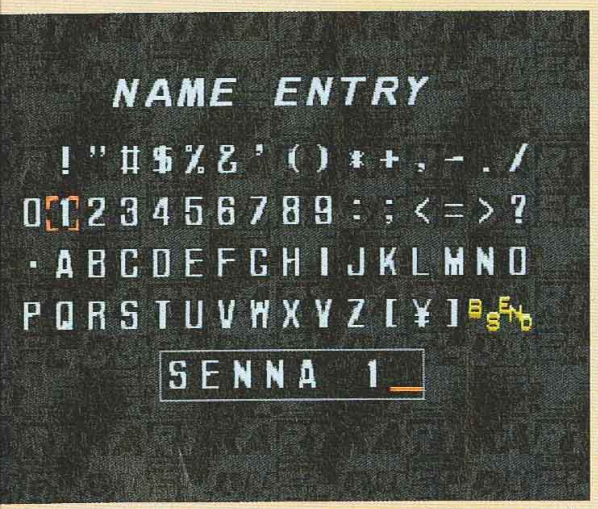
Double dommage

Pendant la course, faites L2 + R2, l'indication X2 apparaîtra alors à gauche de l'écran. Pour plus de confort, vous pourrez ensuite relâcher la touche L2. Vous aurez alors droit au double dommage.

Ayrton Senna Kart Duel 2

Circuit bonus

Entrez le code suivant en guise de nom : SENNA (espace) 1
Vous pourrez alors accéder au circuit extra classic.



Pensez à placer un espace entre le «A» et le «1».

Non, vous ne rêvez pas

PlayStation Magazine chaque mois dans votre boîte aux lettres

c'est possible !

Profitez de plus d'1 mois de lecture gratuite en vous abonnant

© Namco

PS116

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre pour :

1 ☐ **1 an (11 N°s de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 Numéros gratuits !**

2 ☐ **6 mois (6 N°s de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 Numéro gratuit !**

Voici mes coordonnées :

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐

Ville : .....

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19 ☐☐

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ **Chèque**

☐ **Carte bancaire n°** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 6 mois = 278 F/ 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 44 89 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.

Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Crime Killer

Les codes des niveaux

Niveau 2 : ○,□,✕,△,✕,△,□,△,□.
Niveau 3 : ○,○,□,✕,△,○,○,○,○,○.
Niveau 4 : ○,○,□,△,○,○,□,△,□,✕.
Niveau 5 : △,○,○,○,○,○,○,□,△.
Niveau 6 : □,△,□,△,○,□,✕,✕,✕,△.
Niveau 7 : ○,○,○,○,□,✕,△,○,○,○.
Niveau 8 : □,△,□,✕,△,□,✕,△,□,✕.
Niveau 9 : ✕,✕,△,○,□,✕,△,□,△,○.
Niveau 10 : ○,△,○,○,□,✕,△,○,○,○.
Niveau 11 : □,△,□,△,○,○,□,△,□,△.
Niveau 12 : □,△,□,△,□,△,○,□,△,□.
Niveau 13 : ✕,✕,✕,△,○,○,○,□,✕,✕.
Niveau 14 : ✕,✕,✕,✕,△,○,□,✕,✕,✕.
Niveau 15 : ✕,△,□,✕,✕,△,○,□,✕,✕.
Fin : ✕,△,○,□,△,□,✕,△,□,△.

Entrez les codes sur cet écran.

Forsaken

Menu cheat

Placez votre curseur sur options, puis faites ◀, ▶, ◀, ▶. Ensuite entrez dans le menu, cheat options sera disponible.

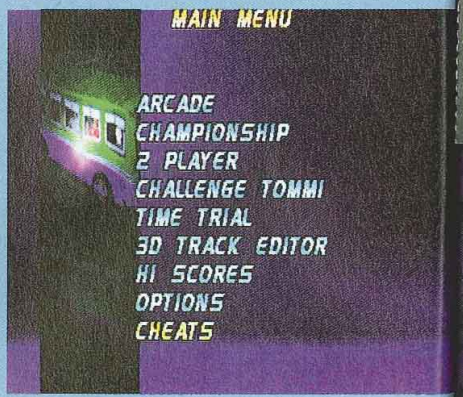
International Rally Championship

Circuit inversé

Entrez le nouveau nom suivant : MIRROR. Ensuite revenez à l'écran des menus généraux, l'option cheats sera apparue. Il suffira alors d'activer l'astuce en utilisant cette fameuse option

Entrez MIRROR.

Cheats apparaît au bas des options.



Le Dual Shock vibre toujours

Entrez le nouveau nom suivant : THRILLS

Entrez THRILLS

Offre spéciale d'abonnement

Offre spéciale d'abonnement

N° 1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick NUMÉRO 96 • 38 F

www.joystick.fr

joystick

NUMÉRO 96 SEPTEMBRE 19

38 frs seulement chez votre marchand de journaux

TOUT EST BON CHEZ...

Activision

7 pages de reportage sur Heavy Gear 2, l'82, Dark Reign 2, Heretic 2, etc...

LE MATOS DE LA RENTRÉE

Les cartes 3D du futur

RIVA TNT ET BANSHEE

LES TESTS DE LA RENTRÉE

URBAN ASSAULT, MOTO CROSS MADNESS ET MECH COMMANDER

SEPTEMBRE 1998 45 F BELGIQUE 295 FB SUISSE 12 FS CANADA 11,95 S PORTUGAL CONT 1600 ESC. ANTILLES/GUYANE 53 F RÉUNION 65 F

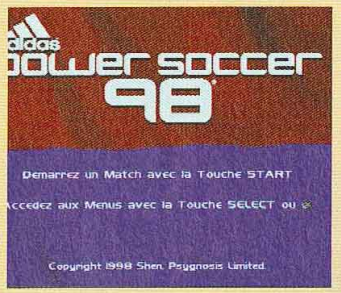
Les démos exclusives de Joystick

- Grand Prix Legend
- Red Jack Revenge
- Heart of Darkness
- Grim Fandango en français !

Adidas Power Soccer 98

Grosses têtes

Sur l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 afin de faire apparaître le menu d'entrée des cheats codes. Une fois cela effectué, entrez le code suivant :
□, ○, ○, ✕, △, ✕, □, ○.



Faites L1 + L2 + R1 + R2.

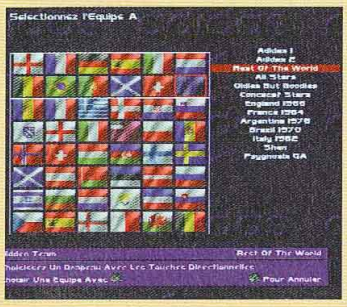
Entrez les codes dans cet écran secret.

Petit goal

Dans le même menu que l'astuce précédente, entrez le code suivant : △, ✕, ✕, □, ○, ○, ✕.

Equipes cachées

Entrez le code suivant : ✕, ✕, ✕, □, ○, □, ✕, ✕, ✕.



Stades cachés

Entrez le code suivant : □, ○, □, ✕, ✕, ○, ✕, ✕.

Commentaires débiles

Entrez le code suivant : △, □, ○, □, ✕, ✕, □.

Gagner les matchs

Entrez le code suivant : ✕, ✕, ✕, ○, ✕, □, ○, ✕.

Pro Foot Conquest 98

Equipe TUT

Sur l'écran de sélection des équipes, faites les manipulations suivantes : L2, L2, L2, →. Un son vous avertira que l'astuce fonctionne.

Angleterre 1966

Sur l'écran de sélection des équipes, faites les manipulations suivantes : L1, L1, L1, →.

Brésil 1970

Sur l'écran de sélection des équipes, faites les manipulations suivantes : R1, R1, R1, →.

Die Mannschaft

Sur l'écran de sélection des équipes, faites les manipulations suivantes : R2, R2, R2, →.

PlayStation
PAL
Supersonic
+7
joua
Le 7 octo

Unique au monde !

le premier add-on dans PlayStation MAGAZINE

Le mois prochain PlayStation Magazine vous offre des circuits inédits du jeu Circuit Breakers

+7 autres démos jouables à découvrir

Le 7 octobre PlayStation Magazine vous offre le premier supplément de jeu

Retour en force !

Que voulez-vous, on n'y échappe pas. Après la période des vacances, studieuses pour certains, reposantes pour la grande majorité, voici venu le temps de la rentrée. Rentrée des classes, rentrée du boulot... mais également rentrée pour le CD de démos ! Après un congé fort mérité, et, il faut bien le dire, un peu forcé, notre CD PlayStation national nous revient plus en forme que jamais. Pas moins de 7 démos jouables (sans compter les Net Yaroze) vous sont proposées ce mois-ci. De quoi revenir en douceur...

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scalché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.
PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR UTILISER CE PRODUIT
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
PRÉCAUTIONS CONTRE L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles simulations; alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TEKKEN 3

EDITEUR : NAMCO
GENRE : BASTON 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS AVEC 2 PERSONNAGES

Après la sublime intro, vous pouvez choisir de jouer seul dans votre coin en mode arcade, ou bien d'affronter un adversaire humain en mode versus. Pour cela, il faut préalablement brancher deux manettes. Vous aurez ensuite le choix entre la jolie Xiaoyu et le très robuste Eddy Gordo. Vous pourrez voir quatre décors différents, puisque deux autres héros du jeu (Paul et Lei) sont de la fête. Bonne castagne !

- Poing fort
- Poing faible
- Pied faible
- Pied fort

S.C.A.R.S

EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : JEU DE COURSES AUTOMOBILES
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 CIRCUIT

Testé dans ce même numéro, S.C.A.R.S est l'une des belles surprises de ce mois de septembre. Jeu de courses autos résolument axé arcade, il utilise parfaitement la fonction vibration d'une manette analogique. Bien que cette dernière ne soit pas utilisable dans cette démo : vous devrez garder la bonne vieille croix de direction pour diriger votre bolide. Sur le circuit où vous concourez, le but est bien sûr d'arriver premier, mais en utilisant au maximum armes et autres raccourcis. Sachez enfin que cette démo est limitée dans le temps...

- Changer de vue
- Allumer ses phares
- Accélérer
- Freiner

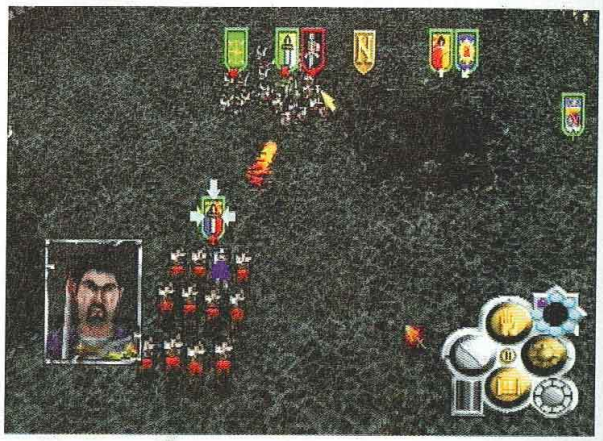
L1 : Sauter - R1 : Tirer ou valider d'autres options récoltées
L2 : Vue arrière - R2 : Changer d'arme

DARK OMEN

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : BATAILLE TACTIQUE EN 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 CAMPAGNE
SPÉCIAL : SE JOUE ÉGALEMENT À LA SOURIS !

Dans ce jeu plutôt inhabituel sur console, partagez les joies et les malheurs d'une armée face aux morts vivants de l'Apocalypse. Armez vos troupes, en achetant des armes, revendez les objets trouvés sur le champ de bataille et placez votre chair à canon face à vos adversaires. Le tout bien entendu en 3D temps réel. Petit conseil de famille : gardez bien votre Mage en vie, il est plutôt super utile. Bonne guerre !

△ Annuler ou stopper l'ordre courant
□ Utilisation des armes de jet (archers)
○ Utiliser la magie
✕ Valider les actions
✕ + un bouton de la tranche : Se déplacer sur la carte
L1 & R1 : Changer de page dans les menus

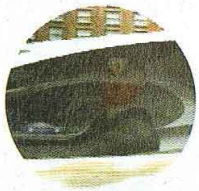


SENTINEL RETURNS

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : OLDIE BUT GOODIE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 4 NIVEAUX
SPÉCIAL : SE JOUE EN MÊME TEMPS AVEC LA SOURIS

Le hit des années 80 revient pour le plus grand plaisir des sexagénaires. Les déplacements ne s'effectuent qu'avec des robots que vous aurez créés. Ne surtout pas se faire repérer par la sentinelle et s'élever à son niveau pour absorber cette dernière et ainsi prendre sa place, constitue votre but. Cherchez toutes les armes sur les terrains pour avoir plus d'énergie. Pour finir le niveau, se placer là où se trouve la sentinelle et appuyez sur R2.

MANETTE
□ Construire un bloc
○ Faire un robot
✕ Se téléporter dans le dernier robot construit
Croix de direction : Déplacer le curseur
L2 + Croix de direction : Déplacer la vue
L1 : Absorber des objets
SOURIS
Elle sert à déplacer le curseur
Les deux boutons de la souris maintenus : Déplacer l'écran



AUTO DESTRUCT

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : COURSE AUTO ARCADE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

Dans le menu de départ, on vous présente la mission de vengeance à effectuer, à bord de votre super voiture. De dangereux terroristes, qui ont déjà éliminé votre famille, menacent aussi d'autres quartiers de la ville. Lisez bien les briefings de départ et surtout écoutez bien (même si c'est en anglais) ce que vous dit la douce voix féminine. Prenez d'emblée l'argent que l'hélico vous a largué et ne perdez pas de vue que votre garage vous permet de réparer les dégâts, même s'il vous en coûtera de l'argent. En outre, suivez toujours les flèches sur le radar (la verte indique les missions), elles sont plutôt utiles.

○ Tirer
△ Nitro
✕ Accélérer
□ Freiner
R1 : Arme suivante
L1 : Changer de caméra
L2 : Changer de caméra 2
Flèche vers le bas : Marche arrière

Bulletin d'abonnement

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°s) pour **245 F** au lieu de ~~284 F~~ soit 1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~284 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque banquaire ou postal ❑ mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° _____ Expire le : _____ Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____
Date de naissance : _____ Sexe : ❑ M ❑ F PS106

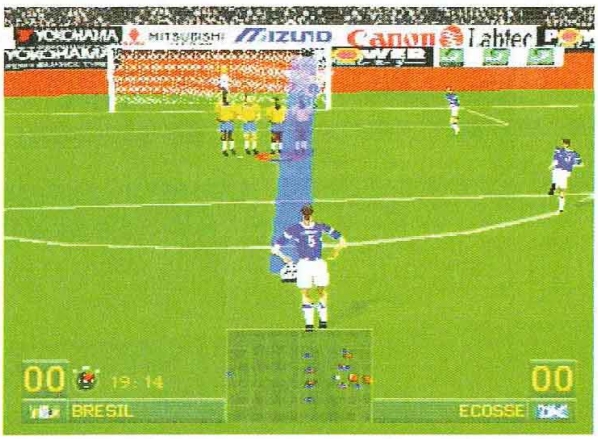
Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 44 89 41 16
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

WORLD LEAGUE SOCCER 98

EDITEUR : EIDOS
GENRE : FOOTBALL
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 À 4 JOUEURS SUR 1 MI-TEMPS

Dès le départ, vous avez la possibilité de modifier votre formation (Brésil ou Ecosse) et de choisir le nombre de joueurs évoluant dans chaque formation. Un contre un, deux contre deux ou bien deux contre un, tout est envisageable. Une fois ceci fait, appuyez sur ⊗. Ensuite, c'est un match de foot traditionnel, avec tout ce que cela comporte de sens tactique et de cartons rouges.

⊗	Passe ou tacle glissé
□	Tacle ou passe longue
△	Passe dans la course
○	Tir
R1 :	Très longue passe
Select :	Statistiques
Start :	Changer d'option



NINJA, SHADOW OF DARKNESS

EDITEUR : EIDOS
GENRE : ARCADE/ACTION
PROGRAMME : VIDÉO D'ENVIRON 3 MINUTES

Le prochain jeu d'arcade d'Eidos en avant-première dans une vidéo, c'est déjà pas mal. Mais le meilleur, c'est que Ninja devrait être un titre vraiment à la hauteur. Alors, avant d'affronter les 11 boss du jeu, de parcourir les 14 niveaux et de vous mesurer aux 50 ennemis différents, matez bien !

WRECKIN' CREW

EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : COURSE AUTO LOUFOQUE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 CIRCUIT

Cette course auto de pure arcade-délire ne laissera pas une trace marquante dans l'histoire des simu autos mais, quelque part, c'est voulu... A bord de votre véhicule (à choisir parmi deux), vous allez pouvoir vous entraîner sur le circuit de Sydney sur un maximum de trois tours. Bonus, malus et coups de jarnac seront le lot quotidien de ces fous du volant version PlayStation.

△	Changer de vue
⊗	Accélérer
□	Freiner
○	Connaitre sa position en course.

ALUNDRA

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : AVENTUE/ARCADE
PROGRAMME : VIDÉO D'ENVIRON 3 MINUTES

Jeu d'aventure-arcade dans la plus pure tradition du genre, Alundra devrait réveiller en vous le baroudeur qui ne sommeille pas forcément. Moitié manga, moitié jeu vidéo, ce titre recèle tous les ingrédients indispensables à une bonne dose de dépaysement !

JEUX NET YAROZE

GENRE : NET YAROZE
PROGRAMME : 2 DÉMOS JOUABLES

Nos amis les apprentis-programmeurs nous ont encore concocté des jeux ma foi fort intéressants, compte tenu des contraintes de mémoire auxquelles ils doivent se plier sur Net Yaroze. Psychon, de Ben James, est un shoot'em up en 2D et Hover Car Racing de Richard Smithies, est lui, un jeu de courses en 3D.

Trop puissant

6 mois de lecture captivante avec PlayStation Magazine + le jeu Tekken 3

Pour vous 589 F au lieu de ~~693 F~~

PS236

☐ **Oui je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 numéros) et je recevrai en plus le jeu Tekken 3 au prix exceptionnel de 589 F au lieu de 693 F. Je réalise ainsi une économie de 104 F !**

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ⌊⌊⌊⌊⌊ VILLE .....

Je joins mon réglement à l'ordre de PlayStation par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

Expire le .....

Date de naissance .....

Signature :

Offre valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine. Vous recevrez votre jeu 3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre abonnement. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation au prix unitaire de 49 F et le jeu TEKKEN 3 pour 399 F (+ 16 F de port et d'emballage).

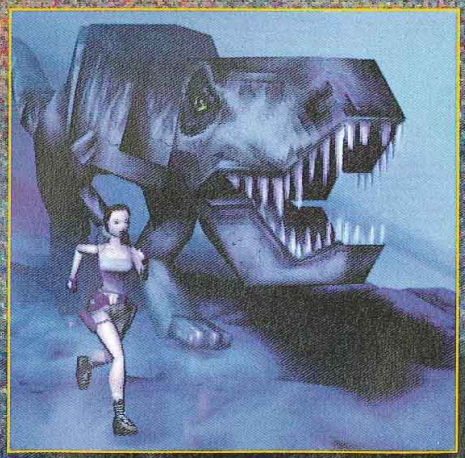
BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements PlayStation - BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Joypad C'est l

toutes consoles confondues, et des so

Savourez les premières photos de la délicieuse LARA CROFT qui revient dans un troisième volet de TOMB RAIDER

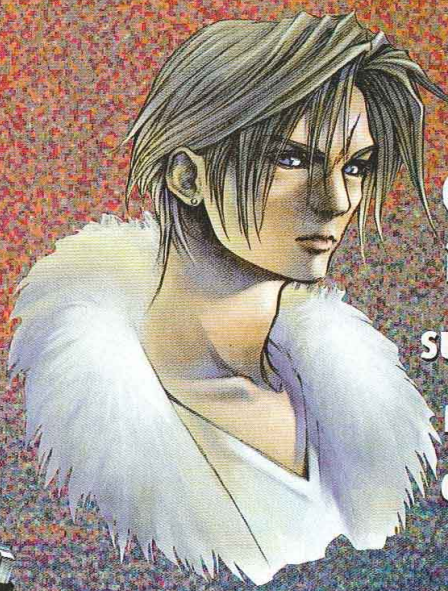


Et c'est déjà chez votre ma

l'actualité

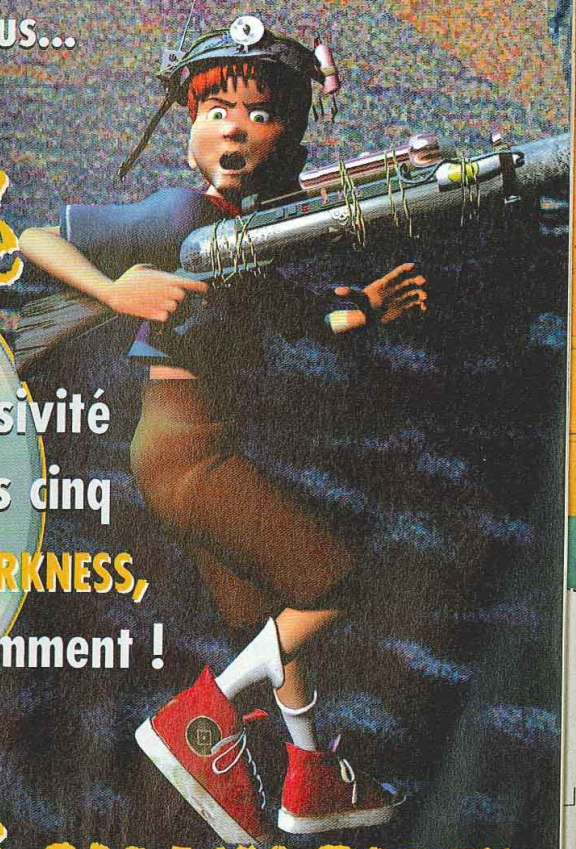
scoops à n'en plus finir

49F
Seulement



FF VIII

On ne vous avait pas menti il y a 2 mois avec l'exclusivité sur **Final Fantasy VIII**, nous confirmons nos dires et bien plus...



Exclusivité

Une démo en exclusivité du jeu le plus attendu ces cinq dernières années **Heart of Darkness**, c'est un cadeau Joypad ! No comment !

marchand de journaux.

Court métrage

On ne peut pas toujours réussir son coup. Voilà ce que doivent se dire les développeurs des titres réunis ici. Des titres qui n'auront que peu de chance d'enthousiasmer les foules. Du moins, on le souhaite. Après l'étonnant succès de Men in Black - pourtant très médiocre - il semble qu'il existe un public pour les «jeux à licence». Espérons seulement que ces fans de grands vides à licences ne soient pas contagieux.

Viper

Mmm, voyons, nous sommes en septembre, Viper est dans les bacs depuis mi-juillet, cherchez l'erreur. L'erreur, c'est Ocean qui l'a commise en tentant de passer entre les mailles du filet pour vendre furtivement ce shoot «old school» aux joueurs malchanceux. Les raisons de ce comportement ? C'est simple, Viper est un soft dont la conception remonte à plus de deux ans. Un shoot profilé PC, une sorte de dinosaure vidéo-ludique jouable mais moche et ennuyeux à outrance auquel on aura greffé quelques effets spéciaux étincelants et pixellisés pour le rendre un peu plus attractif. Conscient de ces handicaps, l'éditeur se devait de trouver une solution. Il n'a pas envisagé la bonne apparemment.

3/10 — Editeur : Ocean — Déjà disponible

Assault

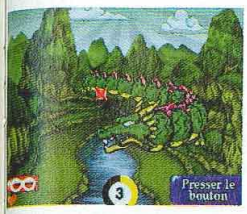
Malgré sa 3D, ce petit shoot'em up sans prétention aux effets pyrotechniques soignés paraît bien plat face à One et sa mise en scène cinématographique. Un niveau de difficulté plutôt élevé, un jeu assez speed, cependant le titre de Telstar manque cruellement de surprises et surtout n'apporte rien de neuf à un genre qui aujourd'hui a pris un sacré coup de vieux. Le joueur enchaîne les niveaux sans émotion, les yeux hagards et le pouce posé sur le bouton de tirs, abattant à la chaîne la chaire à canon qui se présente face à lui sans intelligence. Certes, les niveaux sont nombreux, on ramasse aussi plein d'armes mais quand même, quelle monotonie.

Editeur : Telstar — Disponible en septembre — **4/10**

WWF War Zone

Nous les frenchies, le catch on s'en fout royalement. N'écoutant que le dieu dollar, Acclaim continue inlassablement de déverser sur notre territoire les aventures de Triple H et d'Undertaker au royaume des beaufs ! Des productions dont la réalisation tend la plupart du temps vers le médiocre. WWF War Zone n'échappe pas à cette triste règle malgré une palette de techniques relativement large et une motion capture correcte. Comme d'hab', vos catcheurs courts sur pattes se déplacent mollement sur le ring pour se choper par la peau du ventre ou du cou dans de magistrales fusions de polygones ! Néanmoins, les fans de la discipline s'y retrouveront.

4/10 — Editeur : Acclaim — Disponible en septembre



Point Blank

« Très alléchant le nouveau jeu de tirs de Namco» pourraient se dire certains. C'est vrai qu'avec plus de 70 missions, un mode quête inédit, la possibilité de jouer jusqu'à 8, Point Blank semblait avoir tout pour lui. Eh bien, détrompez-vous. Techniquement affligeant, à l'humour lourd particulièrement développé, sans parler du pastiche de mode quête étonnant de médiocrité, Point Blank n'a qu'un atout pour lui : le mode expert ! Au sein de cette dimension nouvelle, la difficulté est d'un niveau acceptable, les missions un poil plus sympas. Un titre a réserver aux furieux de la gâchette en mal de défis à deux balles.

3/10

EDITEUR : NAMCO
DÉJA DISPONIBLE

Mortal Kombat 4

Les Kréateurs de l'insidieux War Gods Kontinuent sur leur lancée en nous proposant ni plus ni moins que le Katrième opus du très funeste Mortal Kombat. A part l'aspect en 3D des Kombattants (au nombre de 15), la possibilité de jeter des Kailloux et d'utiliser des armes blanches, ce nouvel épisode ne propose rien de neuf. Niveau look, les personnages font toujours dans le Karnaval de Rio avec notamment l'apparition de nouveaux protagonistes Klonés sur les personnalités suivantes : Jimmy Hendrix, Dracula, Jean Santoni, le Capitaine Marvel... Les animations quant à elles sont d'une raideur «métronomique» et la prise en main, trop bourrin.

4/10

EDITEUR : MIDWAY
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

Jeremy McGrath Super Cross 98

Nous avons tous beaucoup de mal à admettre que cette simulation de super cross soit le fruit d'une association étroite entre Probe (Die Hard Trilogy) et le champion de cross Jeremy McGrath. Le joueur aura en effet plus le sentiment d'être cramponné au guidon d'une vieille mobylette Peugeot toute rouillée que de chevaucher une 125 ou une 250 faute de modèles de pilotages réalistes. Seul point positif à retenir : un éditeur de circuits plutôt réussi. Conclusion, si vous aimez avoir des mouches dans les yeux et du gravier plein les gencives, la meilleure solution reste encore d'aller faire un tour du côté d'Electronic Arts (Moto Racer, Road Rash 3D).

3/10

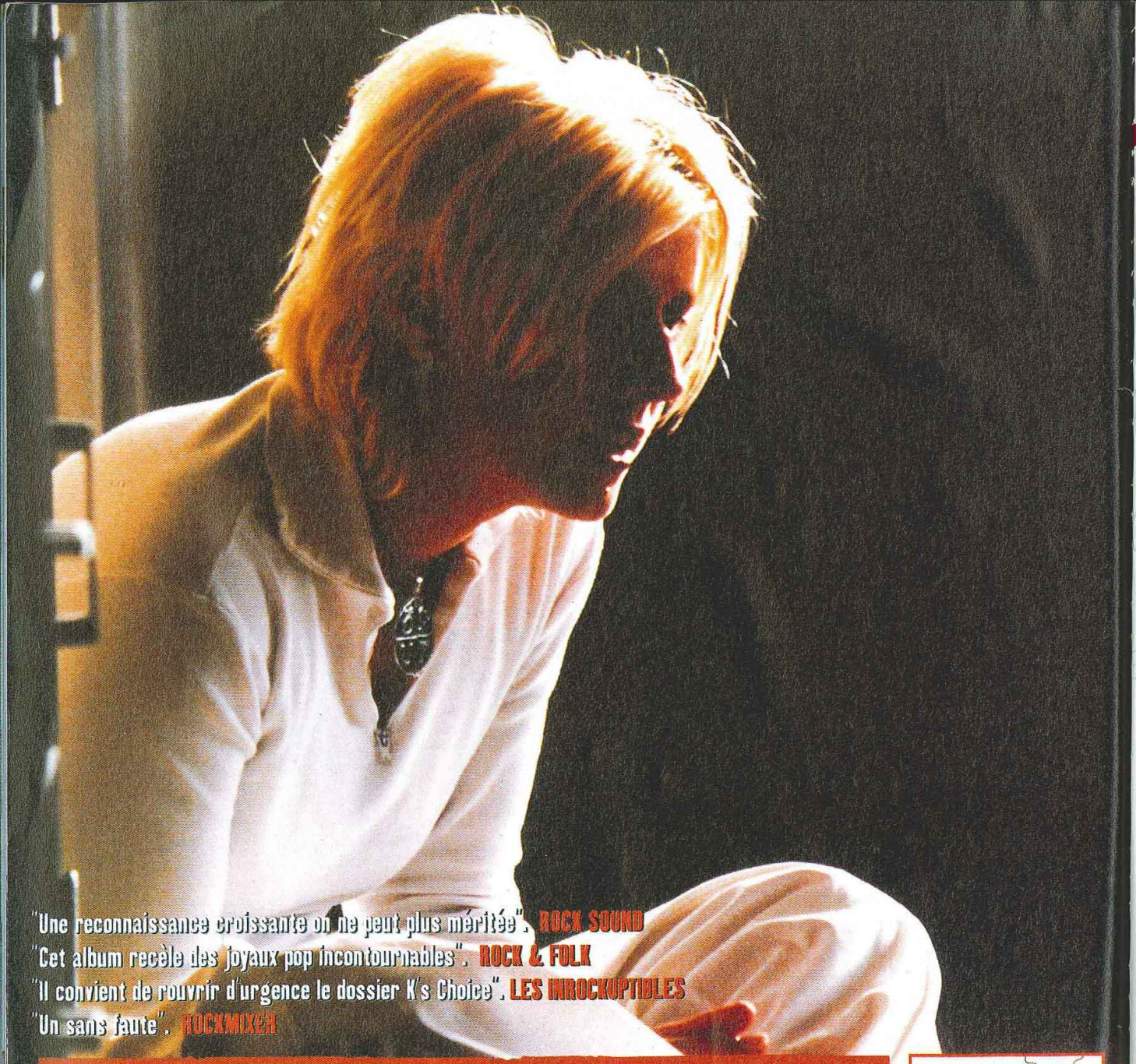
EDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

Sub

Autant l'avouer : Sub n'est pas un jeu ! En vous glissant dans la peau humide d'un dauphin, vous allez composer de la musique en fonction de vos faits et gestes. Les quatre touches principales sont sollicitées et produisent chacune un son qui diffère avec l'environnement graphique que vous aurez sélectionné parmi les douze proposés. Toutefois, malgré sa bibliothèque de 600 samples d'une qualité appréciable, Sub s'avère particulièrement répétitif, voire dirigiste. Après avoir effectué 2 ou 3 remix psychédéliques tendance techno méga planante, l'ennui risque de venir pointer le bout de son nez. Un titre étrange.

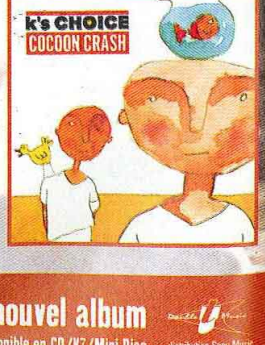
3/10

EDITEUR : SCEE
DÉJÀ DISPONIBLE



"Une reconnaissance croissante on ne peut plus méritée". ROCK SOUND
"Cet album recèle des joyaux pop incontournables". ROCK & FOLK
"Il convient de rouvrir d'urgence le dossier K's Choice". LES INROCKUPTIBLES
"Un sans faute". ROCKMIXER

K's CHOICE



Tournée Française

Ven. 2 octobre : Paris/Elysée Montmartre - Sam. 3 octobre : Lille/Aéronef
Lun. 5 octobre : Lyon/Transbordeur - Mar. 6 octobre : Bordeaux/Krakatoa
Mer. 7 octobre : Toulouse/Bikini

Cocoon Crash nouvel album
disponible en CD/K7/Mini Disc
distribution Sony Music

Garance

La chaîne musicale

FUN RADIO

Les petites annonces

Achat

Département 11
Achète jeux récents maximum 150 frs. Faire offres à André au 04 68 20 65 41.

Département 37
Achète GTA, PlayStation Mag 2/3/5/6, Colin McRae Rally à prix intéressant. Tel au 02 47 55 70 42 ou par courrier à Julien Turchi 23, rue André Malraux 37230 Luynes.

Département 39
Achète Colin McRae entre 120 et 175 frs. Tel à Mickael au 03 84 48 08 32.

Département 44
Achète PlayStation Mag hors série n°1 ou recherche solutions de Resident Evil. Tel à Christophe au 02 51 70 17 87.

Département 44
Achète jeux récents : Heart of Darkness, GTA, Theme Hospital, Dead or Alive, Colin McRae et autres de 170 à 270 frs. Vends Snow Racer 98, Fighting Force 270 frs, Rayman 100 frs. Tel à Julien au 02 40 57 30 07.

Département 57
Achète Rapid Reload. Tel àThierry au 03 87 63 45 51.

Département 59
Achète Theme Hospital à 200 frs. Tel au 03 20 74 98 60.

Département 69
Achète PlayStation + 1 manette + carte mémoire 500 frs maxi. Tel au 04 78 76 11 26 après 19h.

Département 69
Achète Heart of Darkness 230 frs, Resident Evil 2 : 200 frs. Tel à Brice au 04 78 33 64 17.

Département 77
Achète PlayStation avec 2 manettes + MC + 1 jeu, maxi 1100 frs. Tel au 01 60 01 40 14.

Département 77
Achète GTA 200 frs. Tel à Mathieu au 01 60 25 33 58.

Département 83
Achète Crash Bandicoot 50 frs, Pandemonium 50 frs et Micro Machines V3 50 frs. Florian Nasser Chemin des Blaquiers 83780 Flayosc.

Département 93
Achète Dragon Ball Z 2 de 50 à 150 frs, Johnny Bazookatone et Olympic Games à 50 frs sans notice. Tel à Oscar au 01 48 49 09 49.

Département 95
Achète GTA 200 frs. Tel à Olivier au 01 30 35 06 25.

Contact

Département 1
Echange Street Fighter Ex + Alpha contre Cool Boarders 2 ou échange Motor Toon Grand Prix 2 contre Player Manager. Tel à Julien au 04 74 75 07 83 après 18h.

Département 10
Echange Alien Trilogy contre jeu de hockey (NHL). Tel à Alexis au 03 25 92 21 52 après 18h ou aux heures de repas.

Département 14
Echange jeux PlayStation : Crash Bandicoot + Die Hard Trilogy contre Theme Hospital. Tel au 02 31 94 66 05.

Département 21
Recherche astuces et solutions : Dark Force, FFVII, Abe ou hors série n°1/2/3. Tel au 03 80 46 21 84 après 20h.

Département 21
Echange Tomb Raider II contre Alundra, Heart of Darkness, Road Rash 3D, Coupe du Monde 98, Crash Bandicoot 2, Vigilante 8, Colin McRae Rally ou Dead or Alive. Tel au 03 80 39 79 19 la journée.

Département 43
Echange Swagman, Time Commando, Raiden, Porsche Challenge, Twisted Metal. Cherche Castelvania, Myst, The Web, Abe, Firo & Klawk... Tel au 04 71 59 19 14.

Département 53
Echange Fighter Ex + Alpha contre Alerte Rouge ou Moto Racer. Tel au 02 43 05 41 48.

Département 54
Echange Doom, Tomb Raider, Fade to Black, Adidas Power Soccer, Total NBA 96 contre jeux ou accessoires. Tel à Olivier au 03 83 23 28 27 vers 20h.

Département 88
Echange Tekken 1 contre V-Rally. Tel à Florent au 03 29 57 69 91 entre 15h et 19h.

Département 91
Echange V-Rally, Resident Evil, Porsche Challenge contre Colony Wars, Sim City 2000, Duke Nukem, ISS Pro ou vends 150 frs pièce. Tel à Alexandre au 01 69 01 50 91.

Département 93
Echange Fade to Black, Legacy of Kain contre Final Fantasy VII, Crash Bandicoot. Tel à Benjamin au 01 43 00 52 69 après 18h.

Vente

Département 6
Vends PlayStation + Crash Bandicoot 2, Fighting Force, Croc + manette originale 1200 frs. Tel à Raphaël au 04 93 65 45 88.

Département 6
Vends Adidas Power Soccer 140 frs, Legacy of Kain 169 frs échange possible. Tel à Marc au 04 93 01 68 82 ou e-mail : legacy@infonie.fr.

Département 12
Vends Snow Racer 98 : 180 frs, Soviet Strike 100 frs. Tel à David au 05 65 42 21 53 entre 18h et 21h.

Département 12
Vends D, Defcon 5, Toshiden, NBA Jam TE 50 frs maxi. Cherche Heart of Darkness à bon prix. Tel à Erwan au 05 65 78 12 88.

Département 13
Vends Tomb Raider II, Fighting Force, Warcraft 2, Cool Boarder 2, Need for Speed 3, Street Fighter Alpha 2, Jet Rider 175 frs l'un ou 300 frs les 2. Tomb Raider, Tobal 1, Alien Trilogy, Tekken 100 frs l'un ou 175 frs les 2, Raiden Porject, Batman 40 frs l'un. Tel à Nico au 04 42 20 74 46.

Département 16
Vends F1 : 97, V-Rally 210 frs, Moto Racer 230 frs, Fighthing Force, Crash Bandicoot 2, Tomb Raider II, Snow Racer 98 : 250 frs, le tout en tbe. Tel à Christophe au 05 45 35 13 99.

Département 17
Vends Rascal 200 frs (servi 1 fois). Tel à Fabrice au 05 46 01 73 53.

Département 19
Vends Gran Turismo 280 frs, Road Rash 3D 280 frs, revues de jeux, valeur 1600 frs vendu 400 frs ou échange contre jeux récents. Faire offre au 05 55 25 22 41 après 19h.

Département 21
Vends PlayStation + 1 manette + 5 jeux (Tekken 2, Street Racer, Raging Skies, Crash Bandicoot, Destruction Derby) + 7 CD démos jouables : 1200 frs. Tel au 03 80 96 54 98.

Département 22
Vends Dark Omen, V-Rally 200 frs chacun ou CD démo PlayStation ou autres 5 frs pièce. Tel à Vincent au 02 96 23 35 33 après 18h.

Département 22
Vends Adidas Power Soccer 97 et Tomb Raider à 100 frs l'un, FIFA 98 : 250 frs. Tel à Sylvain au 02 96 20 49 81.

Département 25
Vends sur PlayStation : Cool Boarders 2, V-Rally, 4 CD démos (Gran Turismo, Duke Nukem...) 300 frs. Tel à Mathieu au 03 81 66 82 22.

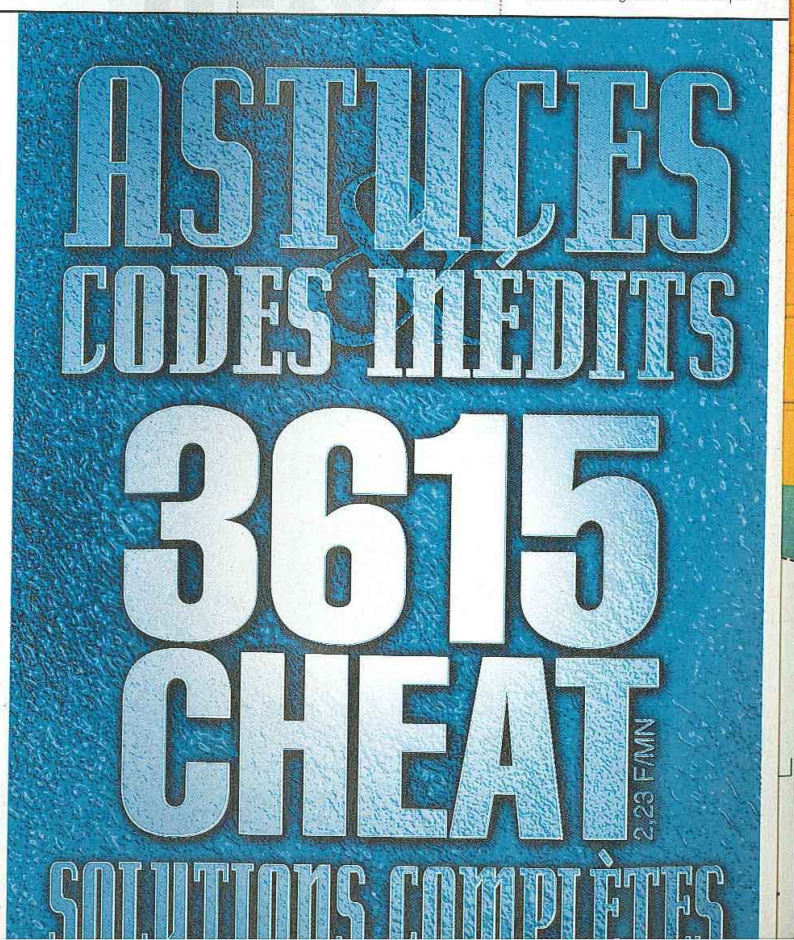
Département 25
Vends PlayStation + 2 manettes + 1 MC + 2 jeux, le tout pour 790 frs, frais de port inclus. Tel à Thomas au 03 81 55 84 36.

Département 25
Vends Soviet Strike, Vandal Hearts, Command & Conquer, Warcraft 2, FFVII, Alerte Rouge, prix à débattre. Tel au 03 81 67 38 27.

Département 27
Vends Road Rage 100 frs, Maximum Force + Gun contre Bomberman World. Recherche volant + pédalier à moins de 250 frs. Tel à Thomas au 02 32 48 08 57.

Département 27
Vends Men in Black, Heart of Darkness, Porsche Challenge, Die Hard Trilogy, LBA, Rayman entre 150 et 300 frs. Tel au 02 32 42 66 50.

Département 29
Vends ou échange GTA, Marvel Super



Heroes contre Road Rash 3D, Colin McRae Rally, Lucky Lucke, Need for Speed 3. Tel au 02 98 04 38 86.

Département 32
Vends jeux PlayStation : Crash Bandicoot 2, NHL 98 : 200 frs, Street Fighter the Movie, Time Commando : 100 frs, manette analogique 150 frs, manette 70 frs. Tel au 05 62 05 37 20.

Département 33
Vends Tomb Raider II : 200 frs, V-Rally 150 frs, NBA in the Zone 2 : 150 frs, Hercule 200 frs, Legacy of Kain 150 frs. Tel au 05 56 24 32 71 après 17h.

Département 34
Vends jeux : Cool Boarders 2, Le Monde Perdu + 1 manette + 6 CD démos : le tout pour 350 frs. Tel à Fabien au 04 67 59 85 46.

Département 35
Vends PlayStation + V-Rally, Soulblade, Doom, pad multi-joueurs : 1300 frs. Tel au 02 99 78 21 25 après 18h.

Département 36
Vends Men in Black ou échange contre Heart of Darkness. Tel à Esteban au 02 54 48 34 61.

Département 38
Vends Ridge Racer Revolution 110 frs ou échange contre Sim City 2000. Tel à Aurélien au 04 74 94 36 42 après 18h ou sur Tatoo au 06 56 34 72 74.

Département 38
Vends Tekken 2 : 150 frs, Raystorm 150 frs, Moto Racer 250 frs, CD démos à 20 frs et revues + CD : 40 frs pièce. Tel au 04 76 32 65 88.

Département 45
Vends Final Fantasy VII : 180 frs, Bushido Blade 170 frs. Tel au 02 38 51 91 79.

Département 45
Vends 5 CD démos : 50 frs.
Tel au 02 38 35 68 33.

Département 49
Vends Nagano 150 frs. Achète GTA à moins de 150 frs, Tomb Raider à moins de 100 frs. Tel à Mathieu au 02 41 32 60 98.

Département 50
Vends Croc et Nightmare Creatures à 175 frs, Gran Turismo 300 frs à débattre ou échange contre Colin McRae. Tel à Michael au 02 33 05 39 06 après 18h.

Département 50
Vends Nagano et Parappa the Rapper 200 frs, LBA 150 frs. Tel à Tom au 02 33 51 64 34.

Département 52
Vends Tomb Raider II + le livre, Formula One 97 : 200 frs pièce + revue PlayStation + CD démos 20 frs. Tel au 03 25 03 48 22.

Département 54
Vends Bloody Roar 250 frs, Moto Racer 220 frs, Soul Blade 180 frs. Tel à Frédéric au 03 82 22 13 52.

Département 54
Vends 24 CD démos jouables : 240 frs le tout. Tel au 03 83 23 15 15 après 18h en semaine.

Département 56
Vends FIFA 97 : 230 frs, codes et soluces pour Tobal 1 : 200 frs, Rayman 180 frs, Tekken 2 : 170 frs, Worms 160 frs, échange possible, faire offre. Recherche TOCA Touring Car, Nightmare Creatures, Hercule, Road Rash. Tel au 02 97 64 57 28 de 15 à 17h30 et le mardi après 12h.

Département 59
Vends Resident Evil 2, F1 97, Duke Nukem, Final Fantasy VII, WWF in your House, WCW Nitro, V-Rally, volant + pédalier Mad Catz. Tel à Nicolas au 03 20 58 26 84 entre 18h30 et 20h 30.

Département 59
Vends Warcraft 2 : 150 frs et Actua Soccer 70 frs. Recherche Alundra, Azure, Resident Evil 2, Discworld II, Les Chevaliers de Baphomet II. Tel à Cédric au 03 20 48 26 73.

Département 59
Vends Odyssée d'Abe 220 frs, Castelvania 200 frs, FIFA 98 : 200 frs, Pandemonium 150 frs, Crash Bandicoot 150 frs uniquement sur la région Nord. Tel à Gilles au 03 20 20 90 19.

Département 60
Vends Destruction Derby 100 frs, Tekken 50 frs, FIFA 97 : 100 frs, Porsche Challenge 100 frs, V-Rally 150 frs, FIFA 96 : 50 frs, Total NBA 96 : 100 frs, Rayman 100 frs, Olympique Games 100 frs, Formula One 96 : 150 frs. Tel au 03 44 81 75 42.

Département 60
Vends Parappa the Rapper 120 frs. Tel à Elodie au 03 44 74 93 36.

Département 62
Vends Shellshock et Fade to Black 80 frs l'un, V-Rally, MDK 200 frs l'un ou échange contre Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Rebel Assault 2, Air Race, démo : Tomb Raider II, Gran Turismo... 20 frs l'une. Tel au 03 21 92 54 88, le soir .

Département 62
Vends Final Fantasy VII, Colony Wars, Riven, Tomb Raider II, Jurassic Park, WipEout 2097, les 6 jeux pour 850 frs. Tel à Bruno au 03 21 40 91 87.

Département 62
Vends console + Gran Turismo, FIFA 98, Tomb Raider, V-Rally + 2 pads + 2 MC : 1600 frs à débattre, volant et pédalier Mad Catz 300 frs à débattre. Tel à Geoff au 03 21 05 75 26.

Département 63
Vends Crash Bandicoot 100 frs, Kart Duel 150 frs et Fade to Black 150 frs. Tel à Pierre au 04 73 60 30 99 après 18h.

Département 66
Vends Actua Soccer 100 frs, Ridge Racer 100 frs et Cool Boarders 100 frs. Tel à Romain Joubert au 04 68 87 36 81 après 18h.

Département 67
Vends à 200 frs : TOCA Touring Car, Ace II, Tomb Raider II, Alerte Rouge, Mortal Kombat III, à 150 frs : V-Rally, Super Sonic, Micro Machines 3V, F1 : 97, Rapid Racer, WipEout 2097, Raging Skies, Les Boucliers de Quetzacoalt, Abe, Swikoden, FFVII, Crash 1, Adidas Power Soccer, Cool Boarders, Rebel Assault, MDK, Overkill, X2, Mechwarrior, Command & Conquer... Tel au 03 88 91 66 13.

Département 68
Vends Heart of Darkness 250 frs, Pandemonium 2, Gex 3D, Croc, Diablo, Skull Monkey, Overblood, Resident Evil DC, Shadow Master, Oddworld 150 frs, Rayman, Tomb Raider, Die Hard Trilogy 100 frs. Tel à Philippe au 03 89 23 95 08 après 19h.

Département 69
Vends Oddworld + NBA Live 98 + manette 500 frs. Tel à Pierrick au 04 74 01 17 49.

Département 69
Vends Porsche Challenge 100 frs, Tekken 100 frs, FIFA Soccer 96 : 50 frs ou échange le tout contre Gran Turismo. Tel à Clément au 04 72 33 96 91 entre 10h et 13h ou après 20h.

Département 72
Vends ou échange ISS Pro, Legacy of Kain, LBA, J. Lomu Rugby de 110 à 180 frs ou échange contre GTA, Theme Hospital, Transport Tycoon, Sim City 2000 ou Warcraft II. Tel à Anthony au 02 43 71 75 24 après 19h.

Département 77
Vends Tomb Raider 150 frs, Fade to Black 100 frs, Bloody Roar 200 frs, Tunnel B1 : 200 frs. Tel à Sébastien au 01 60 66 39 21 seulement entre 18h et 21h.

Département 77
Vends Resident Evil 2 : 225 frs, Tennis Arena 170 frs, LBA, Magic Carpet 100 frs les 2, Nightmare Creatures 200 frs, Track and Field 50 frs, NHL Face Off 97 : 150 frs, Theme Park 150 frs, Resident Evil 100 frs. Tel à Florian au 01 60 20 06 37.

Département 78
Vends PlayStation + 2 manettes + MC + 2 jeux : 1400 frs. Nicolle Clément 2, allée de Bretagne 78700 Conflans Ste Honorine.

Département 78
Vends V-Rally 200 frs (frais de port compris). Tel à Eric au 01 30 43 34 25 de 19h à 22h ou Tatoo au 06 56 08 53 09.

Département 83
Vends Odyssée d'Abe 250 frs, Die Hard Trilogy 160 frs, Final Fantasy VII : 250 frs, Tekken 2 : 150 frs. Tel à Tayeb au 04 94 12 71 84 après 19h.

Département 85
Vends Nagano 120 frs. Tel à Thomas au 02 51 00 99 08.

Département 85
Vends Tomb Raider II : 230 frs, Final Fantasy VII : 220 frs, Les Chevaliers de Baphomet, Doom 120 frs, Porsche Challenge, Resident Evil 100 frs, port compris. Tel à Adrien au 02 51 38 04 41 après 18h.

Département 89
Vends PlayStation + 2 pads + Parodius ou plusieurs démos : 800 frs, Saga Frontier 300 frs, Parasite Eve 350 frs, cherche Final Fantasy Tactics. Tel au 03 86 95 02 97.

Département 91
Vends GTA 250 frs ou échange contre Theme Hospital ou Circuit Breakers. Tel à Nelson au 01 69 01 32 55.

Département 95
Vends Alerte Rouge 200 frs, V-Rally 180 frs, Pandemonium 2 : 200 frs, Command & Conquer 130 frs, ISS Pro 120 frs, Adidas Power Soccer 100 frs, Ridge Racer 100 frs, Davis Cup 100 frs, NHL Face Off 100 frs, 80 CD démos, anciens n° PlayStation Mag. Tam Tam au 06 06 50 99 99.

Jobs

Département 92
Vous êtes joueur, vous êtes vendeur, vous avez entre 25 et 30 ans. Contactez Booster au 01 41 49 91 00 et envoyez votre CV et votre photo au 90, rue de Villiers 92532 Levallois Perret Cedex.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition.
Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°24 en kiosque en octobre prochain. Rendez-vous en octobre !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°24

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de STalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36 NOUVEAU

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C.cial Continent
95110 SANNOIS NOUVEAU
Tél : 08 36 685 686

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C.cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE cedex 16
Tél : 08 36 685 686

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73) NOUVEAU
C.cial Géant Albertville
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 08 36 685 686

LE HAVRE(76) NOUVEAU
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

MANETTE DUAL FORCE COULEUR +TURBO

CARTE MEMOIRE + ETUI DE TRANSPORT

CABLE RGB+ CONNECTION AUDIO

MULTI PLAYER ADAPTATEUR

MANETTE POWER PAD VIBRANTE

VOLANT MAD CATZ

MOTO RACER 2

DUKE TIME TO KILL

BREATH OF FIRE III

NINJA

TEKKEN III

GRAN TURISMO

SCARS

MORTAL KOMBAT 4

I.S.S. PRO 98

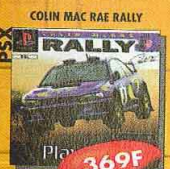
MISTER DOMINO

TOCA TOURING CAR PLAT.

DOOM PLATINUM

MADDEN 99

COLIN MAC RAE RALLY

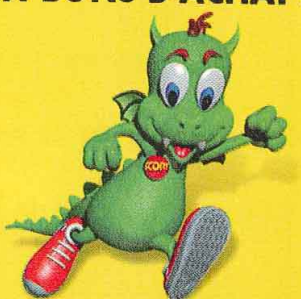


GHOST IN THE SHELL

POINT BLANK

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES - PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE

SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT !



SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

RC B 385215603 - PLAYSTATION MAG SEPTEMBRE 98

Critiques

Ce mois-ci, c'est l'équilibre. Il y a du bon, du moins bon et du mauvais, et pour tout le monde : baston, stratégie, courses et réflexion. Mais l'événement du moment c'est bien sûr la sortie de Tekken 3 en officiel. Avec beaucoup de recul, nos rédacteurs ne sont pas tous conquis, comme vous pourrez vous en rendre compte. Les gros titres tourneraient-il en rond ?

	J-F. Morisse	N. Nini	E. Duchamp	G. Szriftgiser	J. Santoni	J. Chièze	Et vous ?
BATMAN & ROBIN	2	2		2	1	3	
ISS PRO 98	7	9	7		7	7	
MISSION TESLA	6			7	6	8	
MR DOMINO	4	5		4	5	5	
POCKET FIGHTER	6	8	7	7	6	6	
S.C.A.R.S	7	8	7	7	7	7	
TEKKEN 3	8	7	6	6	6	7	
TOMBI	5	5	3	6	6	7	
X-MEN VS STREET FIGHTER	5	6	7	5	5	6	

LE BAREME DES NOTES

1 EUH, ON PARLE BIEN D'UN JEU VIDÉO, LÀ, NON?

2 LAISSEZ TOMBER, Y'A RIEN À VOIR !

3 AMUSANT TROIS SECONDES ET DEMI.

4 OUAIS, PEUT MIEUX FAIRE.

5 TOUT JUSTE MOYEN.

6 ÇA COMMENCE À ETRE INTÉRESSANT.

7 ENFIN UN BON TITRE !

8 TRES TRES BON !

9 EXCEPTIONNEL !

10 LE MUST, UN COMME ÇA TOUS LES 10 ANS.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 44 89 41 16.
Gérants BRUNO LESOUEF, FABRICE PLAQUEVENT.
Directeur Délégué Adjoint PASCAL TRAINEAU.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication FABRICE PLAQUEVENT.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction OLIVIER SCAMPS/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef JEAN-FRANÇOIS MORISSE/morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint NOURDINE NINI/trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction CÉCILE LANDO. ***Correctrice*** VIVIANE FITAS.
Secrétariat CAROLE BOLIVIER.
Ont participé à ce numéro BENJAMIN JANSSENS, KENDY TY, JEAN SANTONI, GREGORY SZRIFTGISER, DAVE MARTINYUK, EDOUARD DUCHAMP, GANA, LAURENT SARFATI, VLADIMIR SEBANSKY ET MATHILDE RÉMY.
Pour contacter la rédaction : redplay@club-internet.fr.

LA MAQUETTE

Directeur artistique ALAIN LANGLOIS/linos@club-internet.fr.
Premier maquettiste CHRISTOPHE GOURDIN.
Maquette MARIE HÉDON, CATHERINE BRANCHUT, SONIA CARON, JAH RASTAFARAI, JOSEBA URRUELA ET HERVÉ DROUADENE.
Corrections Photographiques STÉPHANE LECLERCQ. ***Illustrateur*** PI XX.

LA PUBLICITE

Directrice de publicité CLAUDINE LEFEBVRE (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle ANTOINE THOMAS (01 41 34 86 93)
Assistance de publicité CÉCILE-MARIE REYE (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion EMMANUELLE DELACHAUX.
Assistante de promotion HÉLÈNE CHEMIN.
Dépôt légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction FRANÇOIS HERMELLIN.
Correspondant permanent aux États-Unis MORGAN.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure CHAMPA, COMPO.
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE MEMBRE DE E2G, LA GALIOTE-PRENANT
Distribution TRANSPORT PRESSE.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
Illustration de la couverture Tekken 3 © NAMCO.
Toutes illustrations de ce magazine : droits réservés.
Remerciements à LA BARONNE D'ALMÉRAS, RICHARD BRUNOIS, AGNES ROSIQUE, BENOITE LAVIE, ANNE VAGANAY, KARINE DOGNIN, ODDWORLD TEAM, CÉCILE BORZAKIAN ET RICHARD MILNER.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : FRÉDÉRIC GARCIA.
Centre serveur NUDGE INTERACTIVE.

SKYROCK
LE PREMIER SUR LE RAP

Arachnée PRODUCTIONS présente

M6

PASSI

EN CONCERT

03/11 PARIS/ZENITH

14/10	BASTIA	01/11	LILLE
16/10	LYON	06/11	SAINT-ETIENNE
17/10	CLERMONT-FERRAND	07/11	NANCY
18/10	ROUEN	10/11	GRENOBLE
20/10	CAEN	11/11	NICE
21/10	LE MANS	13/11	MARSEILLE
23/10	RENNES	14/11	MONTPELLIER
24/10	LORIENT	15/11	TOULOUSE
27/10	MULHOUSE	18/11	BORDEAUX
29/10	BRUXELLES	20/11	BREST
30/10	LIEGE	21/11	NANTES
31/10	DIJON		

100% Groove le magazine
V2
DELABEL EDITIONS
ESSENTIAL PRODUCTIONS
Virgin Cola
PlayStation LE JEU VIDEO NOUVELLE GENERATION
Music
fnac

Locations : magasins Fnac, 3615 Billetel (2,23 F/min), Tél. 01 49 87 50 50, www.fnac.fr, 3615 M6 (2,23 F/min.), Virgin Megastores, France Billet, 3615 Skyrock (2,23 F/min.).

Diego & 02 / BANLIEUES Arts

SI VOUS ARRIVEZ AU BOUT, ÉCRIVEZ-NOUS.

PlayStation™

BREATH OF FIRE III
LE JEU DE RÔLE OÙ LA MAGIE
ET L'ÉPÉE RÈGNENT EN MAÎTRES.

PlayStation

INFOGRAMES FRANCE

CAPCOM®

© Capcom Co. Ltd. 1997/98 all rights reserved. Breath of Fire is a trademark of CAPCOM Co., Ltd. CAPCOM is a registred trademark of CAPCOM CO., Ltd. and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc.